Hediye TOKYO GÛL ÖN OKUMASI! MANGAYLA TANIŞMA VAKTİ

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Ocak 2016/01 • 7.90₺ (KDV Dahil) • Sayı: 99 • ISSN: 1307-8933

Oyungezer



HERKESE WORLD OF TANKS KARTON FİGÜRÜ

2015 YILININ

OYUN ÖDÜLLERİ

DOLU DOLU 20 SAYFADA YILIN ÖZETİ

setimedia
KIBRIS FİYATI: 9.00 TL (KDV DAHİL)
9 771307 893015 01







İÇİNDEKİLER



28 UNCHARTED 4

Nathan Drake'in son macerasına daha var ama çok oyunculu kısmı tecrübe ettik bile.

64 RAINBOW SIX: **SIEGE**

Taktik FPS'nin kitabını yazanlar, gelin bir de burada kapışalım!



SELAM OGZ!

PORTAL

DOSYA

İNCELEMELER

ALT

MEDDYA

DATA

PİKSEL

54 JUST CAUSE 3

Rico'nun ortalığı havaya uçurma antremanları, Medici'de bolca patlamayla devam ediyor.













C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

İKİ HANELİ SAYILARIN SONUNCUSU: OGZ_99

9 aydır her ayın sonunda bile kendi aramızda şaşırmaya devam eden insanlar olarak ("Aaa! Bu ay da mı bitti?", "Bitti valla, ne ara bitti ki?", "E şimdi ne yapıcaz koca ay biz?" gibi...) bu ayla birlikte ilk miladımızı tamamladığımız gerçeğini sindirmek için epey vakte ihtiyacımız olacak. Oyungezer, bir yandan asırlar kadar uzakta kalmış, bir yandan da daha dün gibi hatırladığım bir Kasım sabahından beri, tam 99 aydır yaşıyor. Daha çok yaşasın, yaşadıkça da okurlarının hayatına değer katsın istiyoruz. Bugüne kadar çoğunu kendi içimizde çözdüğümüz, bir kısmında size akıl danıştığımız, zaman zaman anketlerle şekillendirdiğimiz önemli ve çok şükür ki isabetli kararlarla geldik 100'üncü sayının eşiğine. Ve bir kez daha, uzun zamandır çevresinde dolaştığımız önemli kararlar verdik. İlerleyen sayfalarda detaylı bir şekilde okuyacaksınız 100'üncü sayıdan itibaren Oyungezer macerasının yeni rotasını (sakın korkmayın, dergiyi kapatıyor falan değiliz ama uzun yaşaması için bir şeyleri değiştirmenin vakti geldi). Eğer aklınıza yatmıyorsa, söyleyecekleriniz varsa buradan duyurmuş olayım; fikirlerinize inbox'ımız her zaman açık, bekleriz.

Bu sayıyla birlikte sadece derginin bir çağını değil, koca bir yılı da kapatıyoruz. 2015, oyunlar açısından bakınca vedalaşmayı pek de arzuladığımız bir yıl değildi. Yılın ilk aylarından itibaren hem birbirinden ilginç ve çoğunlukla sevindirici gelişmelere tanıklık ettik hem de yıl boyunca neredeyse hiç oyunsuz kalmadık. Gerçi geçen ay ofis genelinde bir depresyon dalgalanması yaşandı ama onun da sebebi oyunsuzluk değil, aksine hangi birini oynasam, nasıl vakit yaratsam diye dertlenen editörlerdi. Nihayetinde 2015 bitti ve bize de bu etkileyici yılı sağından solundan itiştirerek, dışarıda hiçbir şeyi bırakmamaya çalışarak bir dosya konusu haline getirme görevi düştü. Yıl sonlarıyla ilgili en sevdiğim şeylerden biridir bu tür derlemeleri okumak / izlemek. Umarım siz de aynı zevki paylaşırsınız. Zira az buz değil, 20 sayfalık bir canavar bekliyor sizi. Yeni yılınız, yeni sayınız kutlu olsun!

forum, email, twitter
facebook, youtube

Selam! OGZ



BEN GELDİM, BİRAZ DA KALMAYA GELDİM



Ayın Postacısı

Ömer Akdağ

"Sevdim ben buraları" deyince "al senin olsun" dediler. Yani artık beni buralarda daha sık göreceksiniz, bıkacaksınız benden, lanet edeceksiniz, buralara daha çok anime resmi koydukça animeden tiksineceksiniz, bir daha Ö harfini bile görmek istemeyeceksiniz!!! Evet, oy birliğiyle Selam! OGZ'nin daimi sorumlusu olarak seçildim ofis içerisinde. Buraların en az konuşan, en selamsız sabahsız insanı olduğumu düşünürsek bu karara nereden vardığımızı hâlâ anlayabilmiş değilim ama "Selam! Biraz sohbet edelim mi?"



BİR SÜRÜ SORUYLA GELDİM

Merhaba Ömer abi, beni hatırladın mı? Ben geçen sene özel e-postandan Selam OGZ sorusu yazmaya çalışan elemanım. Size yazmak istediklerim bitmez, bitmeyecek ama buraya bir hikâye yazayım dedim: 4. sınıftaydım (şu anda 7. sınıftayım notlarım 90'larda akıyor), bir bilim dergisi alıyordum. Minecraft müptelası ve Ghost Rider fanboyu idim. OGZ gözüme çarptı, istedim anamdan parayı, bilim dergisini ve OGZ'yi aldım. Belli bir süre boyunca bu 2 dergiyi almaya devam ettim (ilk aldığım OGZ Kasım 2013), sonra maddi durumumuz el vermediği için tek bir dergi alabilirdim, OGZ'yi seçtim. 6. sınıf yarılarında maddi durum çok yetmedi, OGZ alamadım, sonra durum iyileşti yeni PC aldık (tabii ki AMD!!), şu anda 100. sayı şerefine devam ediyorum. Şimdi sorularım geliyor hazır ol! (bu arada cevap alamazsam üzülürüm çünkü parmaklarım acımaya başladı yazmaktan).

1. OGZ adına çalışmak eğlenceli mi? (İleride hayalimdir)
2. Bu aralar neler oynuyorsun? Bu senenin favori indie yapımın hangisidir ve sebep nedir?
3. Hani LoL için yaptığınız gibi CS:GO için de özel sayı çıkarabilir misiniz?
4. Bir de 100. sayı şerefi adına bir fikrim var; bir DVD alıyoruz, tüm OGZ sayılarını içine dolduruyoruz, sonra dergiye koyuyoruz. Bu fikir çocuklar için olan bir bilim dergisi yapmış olduğu için aklıma geldi.
5. Half-Life seven var mı aranızda?
6. 100. sayı adına heyecanlı mısın?
7. Final Fantasy dışında sevdiğin JRYO serileri nelerdir?
8. Bir oyun yapma imkânın olsa nasıl bir şey olurdu? *-Levent Berk Bahtiyar*

Selamlar Berk, mailini Selam'a da atabilirsin, kişisel adreslere de atabilirsin, hiç fark etmez. Ama Selam OGZ'nin sırası bende olmadığı için o ay mektubun yayınlanmadı işte, tek sıkıntı o. Dergimizi almak için bu kadar kastığın için de ayrıca teşekkürler ^_^

1. Yani ne yalan söyleyeyim, seviyorum ben işimi. Ama tabii insanların hayalinde canlandığı kadar da şen şakrak değil her şey. Oyun oynamak, oyunlar veya diğer konular hakkında yazmak, videolar çekmek vs. işin tatlı tarafı. Ama bunaltan görevler de var. Mesela Enis video çekerken, FIFA oynarken vs. gayet mutlu ama yarım saatlik videonun kurgusunu vs. yapmak için üç saat boyunca ekrana gömüldüğünde çok da neşeli davranmadığını gözlemledim ^_^
2. Bu ay benim için bayağı yoğun geçti, incelemesini yazdığım oyunlar dışında pek bir şeye bakamadım maalesef. Ama ayıla bayıla Superbeat Xonic oynadım, daha ne!? Kendisi indie de sayılabilir aslında, tüm zamanların en iyi indie oyunu ödülünü buradan kendilerine gönderiyorum.
3. LoL dergisinin ardında Riot Games'in Türkiye'ye önem vermesi ve işbirliğine açık olması var. Valve maalesef pek buralarda dolaşan bir

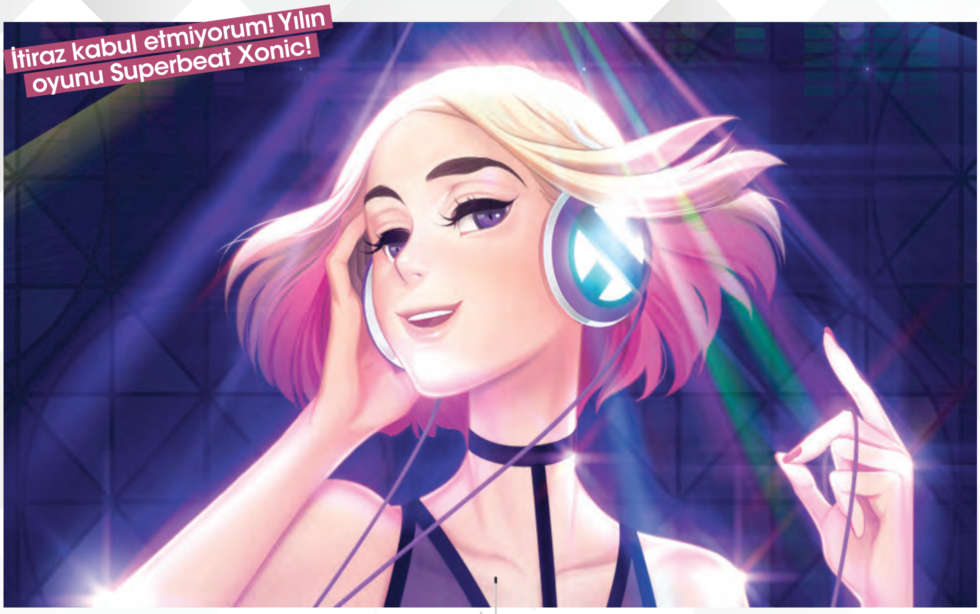
DUYURU!

Arkadaşlar bildiğiniz gibi önümüzdeki ay 100. sayımızı kutlayacağız ve bu vesileyle de dergide irili ufaklı birkaç değişiklik yapmak niyetindeyiz. Kimi hoşunuza gidecek, kimi gitmeyecek, şimdiden söyleyeyim ^_^ Bu değişikliklerin biri de Selam OGZ'yle ilgili. Şimdi şöyle; bildiğiniz gibi eskiden Eren Okka posta idareciliği yapıyordu ve bu bölümü kendi üstleniyordu, sonra her ay başka birimizin burayla ilgilendiği yeni sisteme geçtik. Önümüzdeki aydan itibaren uygulayacağımız sistem ise ikisinin arasında bir şey olacak. Yani ben önümüzdeki ay da, sonraki ay da burada olmaya devam edeceğim ama yanımda bir insan daha olacak. Genel sorularınıza dilim döndüğünce ben yanıt vermeye çalışacağım, yanımdaki garibana bir şey sormak istediğinizde ise sözü ona bırakacağım gibi bir şeyler… Güzel olacak mı? Bilmem ki. Bir deneyelim bakalım. Önümüzdeki ay yanıma Eren Okka'yı da alıp yine karşınıza dikiliyor olacağım kısacası. Maillerinizi bekleriz!



Bize Yazın! Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!

firma değil. Politikalarını değiştirirlerse neden olmasın ama yakın gelecekte öyle bir şey olacağa benzemiyor maalesef.
4. Çok güzel fikirmiş de eski sayıların pdf'leri karman çorman olduğundan şu an öyle bir torpil yapabilecekmişiz gibi durmuyor, üzgünüm.
5. Half-Life seven olmaz mı? Herkes hastası. Ben en çok sevenlerden biri değilim ama, onu da not edeyim.
6. Var şöyle içimde hoş bir kıpırtılar bir şeyler.
7. Başta Persona serisi var tabii, 2016'da gelecek yeni oyunu için duvarları kemiriyorum. Onun dışında yani seri olarak değil de tek tek çok oyun sayarım: Vagrant Story, Legend of Dragoon, Xenogears...
8. Heroes'un ana haritası ve yaratıkları, Total War'un savaşları, Final Fantasy'lerin ara sahneleri, BioWare oyunlarının diyalog kalitesi, Persona serisinin yan karakter etkileşimleri, MGS'nin hikâye derinliği... Hepsinin bir oyunda toplanmasını istiyorum, çok mu şey istiyorum? ^_^



İtiraz kabul etmiyorum! Yılın oyunu Superbeat Xonic!

BİR İNCELEME ATSAM?

Sevgili Oyungezer ekibi size çok sevdiğim bir oyunun kendim yazdığım incelemesini göndersem 5 dakikanızı ayırıp nasıl olduğu hakkında bana görüşünüzü belirtirmisiniz?
-Berkcan Aslan

"Kendim yazdığım" değil, "kendi yazdığım"; "belirtirmisiniz" değil "belirtir misiniz". A pardon, incelemeyi atmamışsın ^_^ Gönder elbette, okumak zevkli bir eylem, kafam bastığınca bir şeyler söylemeye çalışırım üzerine. Ama girişi iyi yapmadın, o ayrı ^_^

ANİME KAFASI

Bu yazının dergide yayınlanmasına inanmak, beni azimle dolduruyor

Selam Oyungezer ekibi! Dergiyi bayağıdır takip ediyorum ve kaç aydır mail atmayı düşünüyordum, bugün atmaya karar verdim.

1. Şu an 8. sınıfta okuyorum ve lisede dil bölümünü seçip çevirmen olmayı planlıyorum, sektöre ne zaman adım atabilirim?
2. Bu ay JoJo: Eyes of Heaven çıkacak. Muhtemelen İngilizce çevirisi için bayağı beklemek gerekecek. Sorum ise sizce ne kadar sürer ve inceleme yazmayı düşünüyor musunuz?
3. Diğer sorum ise zevkli ve ortalama 10-20 saat oynanışı olan bir oyun arıyorum (indie ya da ucuz olursa daha iyi olur)?
4. Son sorum ise "mindf*ck" dediğimiz türden anime arıyorum. En son Evangelion izledim ve aklımda Lain var, yine de önerilere açığım.
Ayrıca 100. sayıya da az kalmış...
**dergide yayınlanacağı umuduyla gönderiyorum* -Kaan Güleryüz*

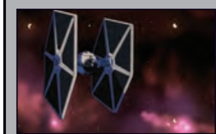
Selamlar Kaan, güzel mailin için sağ ol, sık sık atasın böyle.

1. Çevirmenlik biraz arızalı bir beyin isteyen, sıkıcılıkla zevklilik arasındaki çizginin çok ince olduğu bir şey. Güzel yani bence, aynen devam ^_^ Sektörle kastın oyun sektörü sanırım. Yani dil meselesi kendini geliştirmekle direkt bağlantılı. Yeterli olduğuna inandığın noktada resmi olmayan oyun çeviri gruplarına adım atmayı deneyebilirsin. Kaliteli iş yapan çevirmenlere her daim ihtiyaç var.
2. JoJo'nun 2016'da PS4'e özel şekilde Batı'ya da geleceği duyuruldu. Ama inceleyeceğimizi sanmıyorum, JoJo izleyen/okuyan kimse yok aramızda maalesef, mevzuya biraz hâkim olan birinin yazması gerekir gibi o oyunu.
3. Çoook geniş bir soru sormuşsun aslında, tür, platform vs. belirtseydin keşke, ne desem bilemedim. Gerçi Life is Strange geldi şu an aklıma. Pek pahalı da sayılmaz.
4. Lain çok iyidir, direkt giriş derim. Benzer kafada Tatami Galaxy'yi ve Steins; Gate'i de öneriyorum.



Videolarda Bu Ay

Her yer Star Wars oldu ama doyamadıysanız birkaç video da benden gelsin:



Star Wars'un uçan araçlarına az da olsa bir sempatiniz varsa şu kısa animasyonu izlemeniz gerek: **tinyurl.com/ogz-99-tie-fighter**



HD-47, tüm Star Wars külliyatındaki bildiğim tüm karakterler içinde (ki aslında o kadar da çok değiller ^_^) kesinlikle en sevdiklerim arasında. Neden mi? **tinyurl.com/ogz-99-hk-47**



BB-8 daha ne kadar sevimli olabilir sorusunun yanıtı: **tinyurl.com/ogz-99-bb-8**

MİLLETE OYUNGEZER ALDIRAN BEN

Merhaba Sevgili OGZ editörü Ömer Akdağ. Aralık sayısını aldıktan sonra bir arkadaşıma "Kanka Oyungezer alsana İninal kart veriyo!" dedim. Birkaç saat sonra baktım gitmiş Oyungezer almış. O da millete Oyungezer alın demeye başladı. Böyle böyle OGZ satan bayide dergi kalmadı. Artık satışlarınızı da artırmış olduk. Mişşın Komplited!
-Ege Ateş

Heheh eline sağlık. İşte böyle böyle 1 milyonu yakalayacağız! (çüş!)



Az kişi değerini bildi ama mükemmeldir Tatami Galaxy



EN AZ ÜÇ SORU!!

Merhaba sevgili OGZ familyası ve Ömer Abi! Uzun süredir bu anın gelmesini bekliyordum, sonunda sana sorularımı sorabileceğim!

1. İlk sorum mangalar ve animeler ile ilgili olacak, zira anime (ve bölüm bölüm giden dizi tarzı her şeyde olan ortak bir sorun) izleyemiyorum (bir kez çerezlik, "Ghost Stories" adında bir anime izlemiştim yirmi bölümlük, o da yaz zamanı, yeni bir şeyler arayışındaydım). Dizilerin hatta mini dizilerin 3-5 bölümünü bile izleyemeyen, hemen karakterlerden sıkılan ben 200-500 bölümlük animelere de başlayabileceğimi hiç mi hiç sanmıyorum. Ama sorun izlemek istememde. Deneyimlemek istiyorum ama ucundan bakmak bile korkutuyor beni. Bu konuda animeleri dizilerden ayıran, bağlanmamı sağlayacak bir etmen var mı ve genel olarak bünyem anime izlemeye ayak uydurabilir mi?
2. Bu soruyla bağlantılı olarak şöyle bir sorum da var. Bir mangaya başladım arkadaş tavsiyesi ile ve gerçekten de bağlandım. Tales of the Unusual adındaki manganın yapısını ve genel mangalardan farklı ve biraz daha basit, gerçek hayata yakın (hatta aynı) olan çizimlerini sevdim. Genel yapısı da bir hikâyeyi takip etmiyor ve birkaç bölümlük hikâyeler şeklinde. Karakterleri de sizin bizim gibi karakterlerden oluşuyor, onların başına gelen ilginç ve yer yer paranormal olaylar anlatıyor. Sorum ise bu mangaya yakın yapıda bir anime var mı? Yapısının aynısı olmasa da daha gerçek hayattan karakterlerin olduğu korku-gerilim türüne ait bir anime tavsiyesi çok iyi olur :D Çok gore değil de psikolojik gerilime yakın olması işin tuzu biberi olur açıkçası.
3. Son olarak da OGZ YouTube kanalına Beyonetta 2 gibi bir seri daha koymak gibi planların var mı? Yoksa yoğunluk çok mu fazla ve seni YouTube'da çok göremeyecek miyiz :(?

Sorularım çok oyunlarla ilgili değildi ve kişisel e-mailine göndermem daha mantıklı olabilirdi affet beni ama nedense bu ayki Selam OGZ'nin sonunda görünce seni hemen atlayıverdim ne yapayım :) Neyse, kal sağlıcakla Ömer Abey!! *-Alp Turkten*

Selamlar Alp, güzel ve zor sorular sormuşsun, eline sağlık ^_^

1. Her şey herkes için değil sonuçta, belki anime izlemek sana göre değildir. Ya da birkaç yıl sonra zevkle izlersin. Kendini zorlamaya gerek yok derim. Ama yine de bir izleyesin varsa One Piece gibi kallavi seriler bir kenarda beklesin. Kısa şeylere göz at. Tam nasıl şeyleri sevebileceğini bilemiyorum ama yarım sezonluk Haruhi ya da Ping Pong, bir sezonluk Fate/Zero ya da Gurren Lagann, biraz daha uzun Honey & Clover, Fullmetal Alchemist, Rurouni Kenshin gibi her biri ayrı ayrı efsane serileri deneyebilirsin.
2. Dediğin mangayı bilmiyorum, güzel duruyor karşıdan anlattığın kadarıyla. O türe yakın anime istiyorsan da sanırım aradığın şeyi Garden of Sinners filmlerinde bulacaksın. Biraz aksiyon ve biraz gore da vardır ama olayı o değil. Mushishi'nin de enteresan şekilde hoşuna gidebileceğini tahmin ettim.
3. Ah be dostum, kanayan yarama parmak bastın... Çok istiyorum da işte vakit ayıramıyorum bir türlü. Ama istiyorum! Ama vakit yok! Ama istiyorum! Üfff... Fırsat gelmesini bekleyip şikâyet etmektense adam akıllı fırsat yaratmam gerek sanırım. Bakalım ya...

Nereye gönderdiğin fark etmez ya, bunu kişisel mailime de atsan yapıştırırdım buraya, sıkıntı yok ^_^

THERE IS NO KONU

Selamlar! Benim God of War manyağı bir arkadaşımla uzun zamandır tartıştığımız konuyu sizlere danışmak istedim. Arkadaşım Kratos'u hiçbir oyun karakterinin dövemeyeceğini iddia ediyor (ben Dante diyorum ama bir türlü ikna olmuyor). Sizin tanıdığınız, Kratos'u dövebilecek bir oyun karakteri var mı? (Sadece oyun karakteri olacak; film, anime, manga vb. uyarlaması değil.) *-Furkan Gümüş*

Sana da selamlar Furkan. Şimdi bir kere dövüşün şartları önemli. Atıyorum ikisinin de birbirinin nerede olduğunu bilmediği kapalı bir alandaysalar Snake'tir, Sam Fisher'dır iki dakikada indirir Kratos'u (Kratos'un Cehennem'den çıkıp çıkıp yine rakibinin karşısına dikilme ihtimali bu değerlendirmenin dışında bırakılmıştır). Açık alanda ve karşı karşılarsa da aralarındaki mesafe önemli. Yani ne bileyim aralarında yüz metre varsa herhangi bir güçlü okçu ya da büyücü, adamın işini 1-2 vuruşta bitirebilir. Ama sanıyorum sen aralarında kısa mesafeyle kavgaya başladıkları bir yakın dövüş hayal ediyorsun. Bu durumda... bir düşüneyim (Kratos'un Mortal Kombat'ta yediği sopalar da bu değerlendirmenin dışında bırakılmıştır)...

Dante, Samanosuke, Cloud, Sephiroth gibi üst düzey kılıç ustalarının Kratos'a karşı şanslarının yüksek olduğunu düşünüyorum. Çünkü tamam, Kratos öfkesini saldırılarına mükemmel yansıtan bir savaşçı ve mesela bu saydığım karakterler Kratos gibi Titan kesemez. Ama şöyle bir şey var; Kratos'un saldırıları güçlü ve gard alınması imkânsıza yakın saldırılar. Yalnız işte iyi bir kılıç ustası o tip saldırılara gard almaz, onlar "savuşturur" ve kendine saldırabileceği bir açık oluşturur. Kratos'un saldırı kalıplarında da zaten üstün kılıç kullanıcılarının değerlendirebileceği bolca açık olduğunu düşünürsek kendisinin işi hayli zor. Yine de kesin değil tabii bu dediğim. Kratos iyi günündeyse bu saydığım arkadaşları kesebilir yine. Yalnız Kratos'u rahatlıkla kesebilecek 3 kişi var:

★ DARTH REVAN: Çünkü adamın ışın kılıcı var! Kratos ne silah çıkarırsa çıkarsın ikiye böler. Güç konusundaki yeteneğini saymıyorum bile (aslında tüm yetenekli Jedi'lar sayılabilir burada).
★ ASURA: Evrenin yaratıcısının tam güç saldırısına kafa atıp geri sektiren bir adamdan bahsediyoruz. Fazla söze gerek yok.
★ KIRBY: Evet çok ciddiyim. Kendisinin kesinlikle ölmeyen, en fazla yorulup uyuyan bir

Bizi takip etmenin o kadar çok yolu var ki...

oyungezer.com.tr | facebook.com/oyungezer | twitter.com/oyungezer | youtube.com/oyungezer | steamcommunity.com/groups/oyungezer



Kratos falan hikâye, siz asıl Kirby'nin tersine gelmemeye çalışın...

kişilik olması bir yana bir keresinde yanlışlıkla tüm gerçekliği yemişliği vardır. Işık hızından milyonlarca kat hızlı hareket etmesi, kara deliklerin falan kendisine koymaması gibi ufak artılarını da unutmayalım.
Ve evet, bu soruya tüm ciddiyetimle cevap verdiğim için gurur duyuyorum.

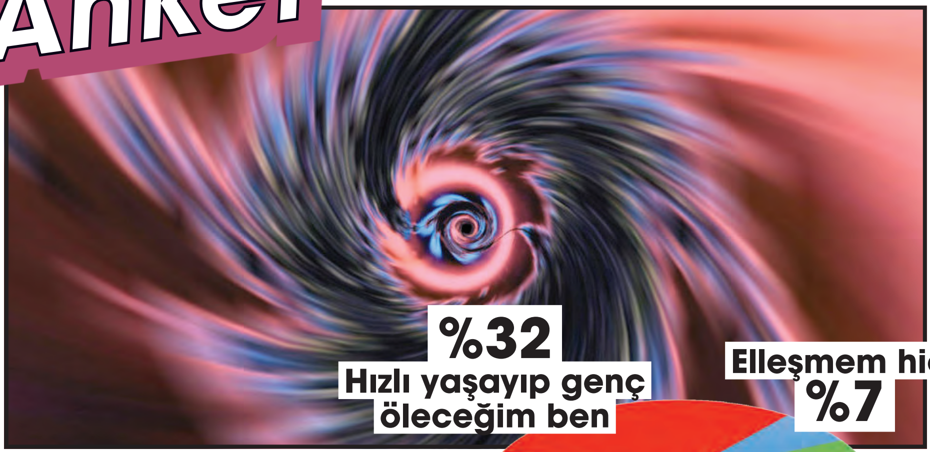
DUR KALK DUR...

Selam. Soruma aslında geçen ayki Tek Parça bölümünde cevap vermiş sayılırsınız* (ya da yazdıklarınız benim bu sorumu tetikledi) fakat yine de yanıt eksik kalmış olabilir diye sormak istedim.

Birkaç hafta önce takip ettiğim bir Youtuber'ın video günlüğünde yanıtladığı bir soruydu; stresli veya yoğun bir çalışma temposundayken, bıkıp usandığınızda nasıl kendinizi toparlayıp devam edersiniz? Buna cevabı piyano çalmak (rahatlatıp zihnini boşaltıyormuş) ve o an aklındakileri, ne kadar saçma olursa olsun, bir yere yazmak olduğunu söyleyip bunları kısaca açıklamıştı. İkisi de çok mantıklı geldi; kaldı ki yazmayı yakın geçmişte kullanmış lakin neredeyse her gün 5-6 sayfaya yükseldiğinde rahatsız edici bir alışkanlığa döndüğünü fark edip bırakmıştım. Kontrollü biçimde yeniden başlayabilirim. Enstrümanlardan tek bildiğim de org ve tek bildiğim parça da İnsanlık Senfonisi olunca o seçenek de ortadan kalkıyor (bu melodiyi ya da adını bilmeyen biri için, cümle tezatlı geliyordur sanırım =)). Aslında rekreasyonel tüm eylemler fayda sağlayacaktır lakin bazen öyle bir an oluyor ki, o rahatlatıcı eylemden kopup başına oturulması gerekene geçemiyorsunuz...

> SON OLARAK DA OGZ YOUTUBE KANALINA BEYONETTA 2 GİBİ BİR SERİ DAHA KOYMAK GİBİ PLANLARIN VAR MI?

Anket



>> @OYUNGEZER: IŞINLANMA SERBEST AMA HER SEFERDE HAYATTAN 1 GÜN GİDİYOR. NE YAPARSIN?



>> @OYUNGEZER: IŞINLANMA OYUNU KULLANDIN, PEKİ NEDEN?

Kenarda dursun, arada Japonya'ya Amerika'ya gidip oraya özel ıvır zıvırları alır döneriz :D **@Samet Basri Taşlı**

Tam öleceğimiz gün ışınlansak bir önceki gün ölmemiz gerektiğinden teori iptal gençler. **@Gökhan Aydın**

Bilgisayarın başından mutfağa bile ışınlanırım /(*>.<)/ **@Mehmet Efe**

>> KRATOS KARŞINDA. KONUŞ, YOKSA BİÇECEK BAK!

01 Niye kesesin ki ayol? **@Ardahan İkram**

02 "Zeus da salağın teki di mi gıcık oluyorum ona" der, çay koyar dedikodusunu yapardım. **@Aslı Dansık**

03 Ooo renk, kas, bu ne güzellik dayı. **@Tuna Koç**

04 Yanındaki ney la? Dabbe mi? **@Osman Tahir**

05 Evlen benimle Kratos! **@Çağla Aaltonen**

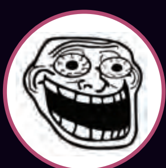
06 Kratos bu Kratos! Ne diyeceksin adama?! Yolumdasın diye doğrar geçer! Lütfen mantık!!!! **@ Mert Karataş**

>> @OYUNGEZER: 2015'TE OFİS ORTAMINDA BAŞINA GELEN EN İLGİNÇ ŞEY? (BASKIYA 5 DAKİKA KALA SORUSU)

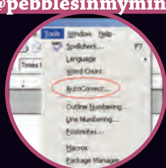
Yaptığım titreşimdeki telefon taklidinin ofiste bu kadar sük se yapmasını hiç beklemi yordum. **@sarpkurkcu**



Gencer'den aldığım hayat dersi: Dünya benim çevremde dönmüyormuş! A-a! **@gizemsedef**



Ben kombo yazmaya çalıştıkça Word'ün (hani Office olan, ehe) kombi diye düzeltmesi. **@pebblesinmymind**



Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

*Bir iki gündür denememe rağmen çok faydasını gördüm. Allah razı olsun sizden. *-Kerem Özen*

Merhabalar Kerem. Yazdıklarımın 1-2 gram bile faydası olmuşsa ne mutlu. Erinme, üşenme gibi şeyler herkes için bir dert gerçekten ama işin herkes için geçerli bir çözümü yok maalesef. Keyifli bir şeylerle uğraşıp enerji depolamak güzel bir şey ama ipin ucu da kolay kaçıyor, biliyorum. Ama tabii en kesin çözüm o erindiğin şeyi keyifli hale getirmek. Nasıl olur bilemiyorum, o ayrı. Belki sevdiğin bir müzik açmak arkaya, belki yanında bir arkadaş varken onunla muhabbet ede ede devam etmek, işi yarım saatlik periyodlara bölüp arada teneffüse çıkıp kısa bir oyun oynamak... Bilemiyorum işte. Ama sen yine de yazmaktan da org çalmaktan da uzak durma, güzel şeyler bunlar ^_^

DENEYİNCE ÖLMEM

Selam Ömer Ağabey ve sevgili Oyungezer ailesi. 2011 Haziran ayından beri derginizi takip etmekteyim. En sevdiğim bölüm olan Piksel'de dergide Ömer Akdağ adlı bir yazar sürekli Final Fantasy, Persona serilerini ve diğer belli başlı oyunları övüp duruyor. İşe yaradı da. Bir ara "deneyince ölmem" diyerek Final Fantasy 7'yi oynayınca oyunlara hikâye anlatma aracı ve sanat dalı olarak saygım on bin kat arttı ve oyun yapımcısı olmaya baş koymamı sağladı. Beynimi yıkadığınız için teşekkürler. Lütfen insanları eski oyunlar hakkında bilgilendirmeye devam edin. Çünkü oynamadığınız her oyun aslında sizin için yenidir deyip sorularıma geçeyim:

1. Batı tarzı RYO'lar için dosya yaptınız. JRYO'lar için de olacak mı? Bence çok yararlı olur.
2. Tales serisinde önereceğin oyunlar var mı? Ben Tales of Xilla'yı oynadım, beğendim.
3. Persona serisinden en sevdiğiniz ilk üç kızı sıralayınız. (Benimki: Labrys, Aegis, Yukiko ^_^ Not: Daha ilk iki oyunu oynamadım.)
4. Sen anime satın alıp izleyebiliyor musun yoksa bizim gibi "beleş" yoldan mı izliyorsun? Başka türlüsü de Türkiye'de zor ama gene de insan kötü hissediyor. >.>
5. FFX'te Tidus'un sesine, tipine falan kıl olan insan çok. Bence iyi çocuk aslında. Hiç bilmediği bir dünyaya düşüp karşılaştığı saçma kuralları değiştiremeyen ergen bir genç nasıl davranırsa öyle davranıyor. Ayrıca yaşadığı yolcukta epey büyüyor da aslında. Senin düşüncelerin neler?

Uzun postam ve soru yağmurum için özür diler; Allah'tan tüm Oyungezer ailesine iyilik ve mutluluk dilerim. ^_^ *-Uğurcan Kuratmer*

Selamlar Uğurcan, iç dış, itinayla beyin yıkanır ^_^ Böyle efsane serilere giriş yapmana önayak olduğuma çok sevindim.

1. Güzel olur evet. Pillars of Eternity ayarında sağlam bir JRYO çıksa yanına güzel gidebilir ama bir süredir öyle bir oyun çıkmadı. Bu ayki Xenoblade Chronicles X'i de es geçmek zorunda kaldım. P5 ve FF XV çıkacak ya, onların yanında belki öyle bir şey olabilir. Evet evet, mantıklı.
2. Maalesef çok içli dışlı olmadığım bir seri Tales. Bir tek Syphonia'yı oynadım, bayağı tatlıydı o. Son çıkan Zestiria'ya da iyi derler.
3. Çok zor sordun yaw, hepsini seviyorum ^_^ Hadi kendimi kasıp üç isim vereyim: Aegis, Elizabeth ve Kirijo. Aa hepsi 3'ten oldu, enteresan… Yalnız Aegis yengen olur, doğru konuş ^_^
4. Söylediklerine katılmamak elde değil.
5. Aynı fikirdeyiz. Evet Squall, Cloud gibi karizmatik karakterlerle oynamanın tadı çok başka ama Tidus da iyidir ya. Karakteri ve yaşadıklarına dair tepkileri inandırıcıdır. Bir Vaan gibi falan boş beleş adam değildir.

JOJO



ABONELİK VE KARGO

Öncelikle selamlar Oyungezer ekibi. Dergiyi Kasım 2007'den beri takip ediyor ve her sayıda sizinle daha da güzel bir bağ kurduğuma inanıyorum. Hiç bozmayın, böyle harika gidiyorsunuz. Sonralıkla ise 10 puanlık bir uzman sorum var ki onu da işin uzmanına soruyorum:

İşim gereği Diyarbakır'da ikamet etmekteyim. Ve TSK bünyesinde çalıştığım için lojmanda kalıyorum. Bu aralar buraların durumu malum, güvenlik gerekçesiyle lojman dışına çıkamıyoruz. E dergiyi de almam lazım... Birilerine ısmarlayıp duruyordum hep. Ama o da artık kabak tadı vermeye başladı. Millet babamın oğlu mu da gidip bana dergi alsın... Neticede dergiye abone olmaya karar verdim. Lakin bir sorun daha var: Kargo...

Lojman bünyesinde sadece PTT Kargo var. O da devlet bünyesinde olduğu için. Diğer kargolar lojmana giremiyor. Yine gidip şubeden almak lazım. Zaten dışarı çıkabilsem gidip dergiyi bayiden alırım. Bunlar işin bilgi tarafı. Geldik soruya; dergiye abone olsam, bana PTT Kargo ile gönderebilir misiniz? Aksi halde dergi için başıma bir şeyler gelecek... Olacak olur, onda sıkıntı yok da, dergi uğruna gidersem arkamdan gülerler (:

Neyse, fazla da uzatmaya gerek yok. Gelecek cevabınızı sabırsızlıkla bekliyorum. Çalışmalarınızda başarılar. *-Necati Kürek*

1TL'ye Reklâm!

Medyaya reklâm çıkmak ucuz bir şey değil, biliyoruz. Ama sizin Oyungezer'iniz var! Sadece okurlarımıza özel olarak 1TL'ye sattığımız bu ilan sayfasından faydalanın. Neyin reklâmını yapmak istiyorsanız A4 ebatında hazırlayın, yollayın, beğenirsek yayınlayalım, faturanızı kesip yollayalım.

Sana da selamlar Necati. Normalde farklı bir kargo ile anlaşmamız olmadığından dediğin gibi yapamıyoruz ama senin durumun özel tabii. Abone olduğunda ses et de kenara not alalım, PTT Kargo ile gönderelim senin dergini.

Güzel sözlerin için de ayrıca teşekkürler. En içten sabır ve kolaylık dileklerimizi gönderiyoruz. Kimse daha fazla zarar görmeden çözülür inşallah her şey.

Süper mektuplar geldi bu ay, herkese teşekkür ediyor, yer veremediklerimizin de affına sığınıyorum. Önümüzdeki aya aynen devam! Hem doğruyu söyleyin, 100. sayıda mektubunuzun yayınlanmasını istemez misiniz şimdi?



Gelecek Ayın Postacısı

Evet yine ben! Yanıma kadim posta idarecisi **Eren Okka**'yı da almış bir halde buralarda olacağım. Görsel romanların ve bilimsel köşelerimizin aranan ismi Eren'e evrenin her türlü sırrını sorabilirsiniz. Bütün her şeyi bildiğine ben kefilim ama hepsini paylaşmıyor, söyleyeceklerini duyarsak beynimiz patlarmış.

OYUNGEZER'DE

KİM, NEREDE?

NE ZAMAN

NE İNCELEMİŞ

MERAK EDİYOR MUSUN?



Hayalet Gemi

Eren Eryürekli
eren.e@oyungezer.com.tr

Gecikmek...

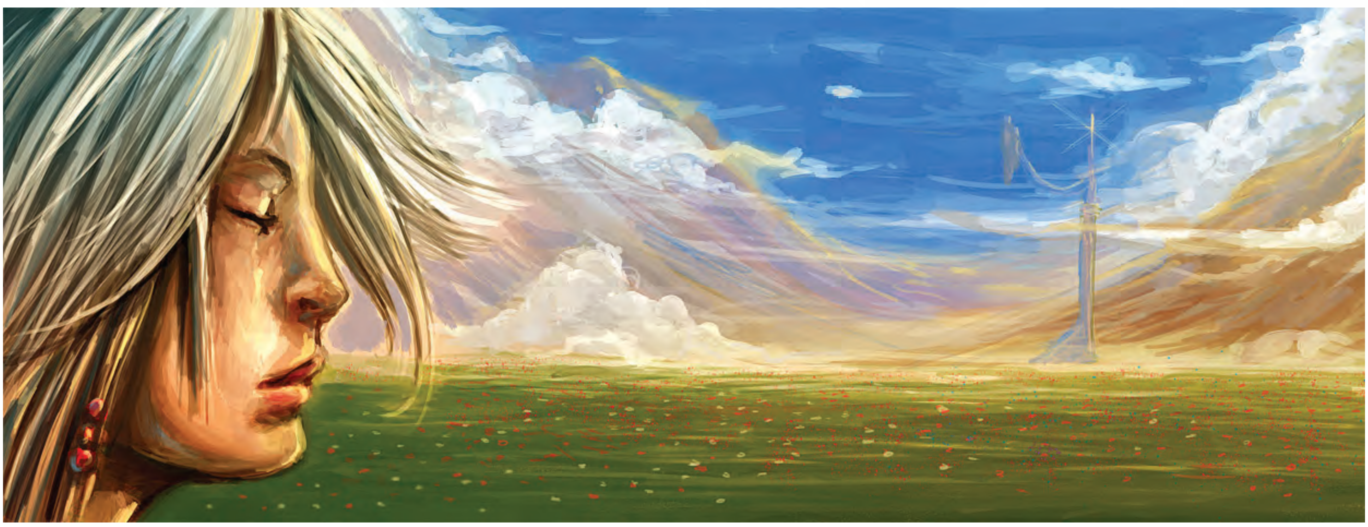
Zaman sizin için neyi ifade eder? Bir ay, bir yıl veya saatler arasında sağa sola savrulan dakikalardan mı ibaret yaşamınız? Bir de şu açıdan bakalım; zaman kendisi için neyi ifade eder? Bir bilinci, varlığına dair fikirleri, eşi, dostu, sevdiği var mıdır? Bildiğimiz kadarıyla yoktur ve olmayacaktır da çünkü zaman bizim varoluşun akışı karşısında delirmemek ve kaos içinde kaybolmamak adına icat ettiğimiz soyut bir kavramdır.

> “PARAYLA BİRLİKTE SUNİ OLMASINA RAĞMEN BİZE BİZDEN DAHA FAZLA HAKİM OLAN İKİ KAVRAMDAN BİRİ: ZAMAN”

Düz bir çizgi gibi düşünülür zaman çoğunlukla, sanki ömrümüz dümdüz akıyormuş gibi. Ama gerçekten düz müdür zamanın akışı? Sanki spiral veya daire gibi bir şey daha mantıklı olurdu. Zira zamanın hiçbir anı bir diğerinden kopuk değil ve geçmişte olanlar bugünü, bugünde olanlar da yarını etkiliyor. Doğrusal bir düzleme çeşitli işaretler koyarak bu bundan sonradır, şu da şu ikisinin arasında vuku bulmuştur gibi basit uyarılar koyabilsek de dairenin herhangi bir noktasına koyacağımız işaret anlamsızlaşacak, bizi her şeyin tanımsız olduğu bir noktaya götürecektir. Zira ne orası başlangıçtır, ne de az ileride bir bitiş vardır. Zamanda bir ayrım yoktur, sadece akış vardır aslında.

Örneğin bir öğrencisiniz ve iki hafta sonra önemli bir sınavınız var, fakat ödevler, antrenmanlar, arkadaşlarla takılmak derken o iki haftayı yemişsiniz ve bir anda sınava hazırlanmaya “vaktiniz kalmamış”, “gecikmişsiniz”. Yani tamamen soyut bir kavramın sizin tarafınızdan yaratılmamış, belki kabul de etmediğiniz sistematiği tarafından yenilmişsiniz de haberiniz yok. Bu açıdan baktığımda sanki hepimiz zamanın köleleriymişiz gibi geliyor. Hayatımda çoğu kez gördüğüm üzere evet gecikmek kötü bir durum ve bazen sonuçları da ciddi olabiliyor. Fakat gecikilen bu durumların çoğunda dünyanın durmadığını, işlerin bir şekilde aksamadığını da gördüm. Peki, o zaman neye inanalım? Gecikince başka bir şeyi de yakalamış olmuyor muyuz? Örneğin ben vaktinin çoğunu evinde serbest çalışarak geçiren biri olarak gecikme kavramını diğer herkes gibi algılayamıyor olabilir miyim? Bu durumda kime göre, neye göre gecikiyoruz ve herkesin zaman algısı da farklı değil mi neticede? Bütün bu sorular beni biraz çemberin dışında olmaya itti açıkçası. Çünkü çemberin içinde kaldıkça, onun daraldığını ve benim için önemli olan şeyleri birer birer yutmaya başladığını fark ettim. Elbette bunun ekonomik zorlukları oldu başlangıçta ama bir şekilde üstesinden geliyor insan. Hayatımda değişense kesinlikle daha dingin ve huzurlu olmamdır. Sevdiklerime ve kendime daha çok vakit ayırabilmemdir. O yüzden bazen önünüze çizilen yolu izlemek yerine, yan yollara da sapmakta fayda var diyorum, yaşamdaki tek amacımız mutluluk olmadığı gibi (zira “mutluluk” pompalaması bir Yeni Çağ saçması bence) bir şeye gecikiyorsak başka bir şeyi yakalama ihtimalimiz de gayet mevcut. Kısaca, aslında “zamanımız var” ve onunla ne yapacağımıza karar verecek olan da yine bizleriz.

Kendimizi sıkıştırdığımız dakikalara baktığımızda bir işi bitirmeye çalışırken ekilen arkadaşlar, hiçbir amaca hizmet etmeyen alanlarda tüketilen ömürler veya “ben seni sonra ararım” deyip geri dönülmeyen telefonlardan başka bir şey görmüyorsak eğer, aslında yaşamın kendisine “gecikmiş” olmuyor muyuz?




PS4 OYUNCUSUNUN
MUHTEŞEM HAYATI
OYUNCULAR
İÇİN
tr.playstation.com/PS4
PS4
"" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company.
Software title ©2014 Sony Computer Entertainment Europe. Published by (insert Publisher name). Developed by (insert Developer name). All rights reserved.



Gaz ve Toz Bulutu

Sarp Kürkcü
sarp@oyungezer.com.tr

Utanma, Gülümse Lütfen

Devasa *Fringe* spoiler'ları ile başlayacağım bu ay yazıma, söylemedi demeyin.

Etta ve Peter'ın trende konuştukları, Peter'ın karşısındaki harika kadının kızı olduğunu öğrendiği bir sahne var. Georgina Haig'in ben ilk kez yamulttuğu sahnedir o. "Yamulma" derken, lütfen bir çeşit kurgu karakter aşkı olarak anlamayın bunu. Evet, sarışın ve güzel bir kadın kendisi ama internet sayesinde bugüne kadar atalarımızın tümünün gördüğünden daha fazla güzel insanı gördük, görmeye de devam ediyoruz. Gerçi basit bir adamım ben de, kurgu kadınlar Bechdel testini geçebilecek kıvamda yaratıldıklarında gönlüm kayıveriyor hemen. Sadece topuklu ayakkabıyla uzun mesafe koşularına karşıyım, onda da son olarak Evie Frye için bir istisna yaptım (aman tanrım ne kadar dayanıksızım!!). Ama *Fringe*'de beni yamultan şey Henrietta karakteri değil, Georgina Haig'in kendisiydi.

"Hi dad..." dediği bir kısım var Henrietta'nın, bu sözüne eşlik eden gözleri ve bir de gülüşü. *Fringe*'de öldüğü bölüme kadar her sahnede kafama kazındı kendisi. Annesiyle karşılaştığındaki gülüşü, ölmeden önce yüzünde oluşan kasılmaların izleri, sesi ya da bedeni ya da aksiyon sahnelerinin ötesinde yüzüyle sunduğu duygular bütünü yani.

> “KIRIŞACAK, BOZULACAK DİYE MERMER SURATLI OLMAK YERİNE O KASLARI AZICIK ÇALIŞTIRMALI, BİRAZ ŞEBEK OLMALI ŞU HAYATTA. HER YAŞTA HEM DE.”

Sonra *Once Upon a Time*'da gördüm Georgina'yı Elsa rolünde. Diyorum ya, karakter değil de kişi örneği bu. Georgina Haig'in yüzü, gözleriyle birlikte desteklediği gülüşü can aşılıyor bana. *Fringe*'e göre biraz kalas kalsa da (ve arkadaşlar, yazar ve yönetmenin değeri burada çıkıyor karşımıza) yine sıcaklığı hissediliyordu.

Son olarak, Arthur C. Clarke'ın muazzam (ve utanarak itiraf etmeliyim ki bu zamana kadar habersiz kaldığım) *Childhood's End* dizi adaptasyonunda



gördüm Georgina'yı. Henrietta'nın bende bıraktığı izin aynılarını, bu sefer Annabelle olarak bırakmaya gelmişti ve başardı da. Yine o kocaman, dişlerini gösteren gülüşü ve karşısındakinin yüzünü milim milim tarayan ilgi dolu gözleriyle...

ORTAMLARIN KRALI

2015'in sonlarında bir kadınla tanıştım. Sürpriz oldu, harika bir medeni cesaretle yaşamıma girdi ve bu davranış için kendisine deli gibi hayranlık duydum (evet, bir anda karşıma çıkıp "merhaba" dedi bana). Sohbetlerimiz arasında ilginç bir şey söyledi, "Hani bazı insanlar p.ç görünüşlüdür ya, fotoğraflarını ilk gördüğümde böyle hissettim" dedi. "P.ç tip" algısı vardır, doğrudur. Kelime anlamından öte, bayağı uçuk bir yan anlamdan gelir ve insanlara da atfedilir. Ama ne yalan söyleyeyim, bana atfedileceğini hiç düşünmemiştim.

Fotoğraflarımda hiç rahat duramam ben, ya kocaman gülümserim ya da aptal bir surat yaparım. Nedense düzgün bir pozum yok ciddi etkinlikler dışında. Ama belli ki, bazı insanlar için bu gülümseme ya da suratlar bambaşka anlamlar taşıyor. Sosyal olarak garip (socially awkward) deseniz, anlarım. İçine kapanık deseniz, tamam. Cıvık, e zaten belli o. Ama "p.ç tipli"?

Hayatıma girdiği hızda çıktı kendisi ama bende güzel birkaç soru işareti de bıraktı. İnsanların yüzlerinde duygularını belirtmelerinden çok hoşlanırım ben. Gülmeliler, arada alınları kırışmalı, gözleri gerçekten baktıkları insanın yüzünü taramalı, yani hareket etmeli. Vücut dilleri o konuşmaya eşlik etmeli, yani bir şekilde orada olmalılar. Ama en çok güldüklerinde, ayna karşısında çalışılan o "karizmatik" görüntüyü yıkacak kadar cesur olduklarında, dişler kendisini kocaman gösterdiğinde severim ben insanları. Cıvıttıklarında, komik suratlar yaptıklarında, gözleri kısa süreliğine şaşı olduğunda, dilleri dışarıya çıktığında...

Kim ne istiyor bu hayatta, karşısından ne bekliyor bilmiyorum artık. Birçok şeyi de yanlış yapıyorum zaten, yıllardır yalnız olmamdan bunu çıkarmak kolay. Ama Georgina Haig'in bana gösterdiği bir şey var. Oscar'lık bir aktris değil kendisi, elbet yeteneği var ama o insanın içinde o denli sıcaklık olmasa, izlediğim her yerde aynı şekilde kafama kazınamazdı diye düşünüyorum. 2016, umarım Georgina gibi gülen ve ilgiyle bakan insanlar için affedici, değer bilen bir yıl olur.

ŞUBAT 2016

★ THE OGZ MAGAZINE ★

OYUNGEZER Değişiyor!



Merhaba,

Ne zamandır Oyungezer'in nereye gittiğinden, neler planladığımızdan bahsetmemiştik. Halbuki Oyungezer'i en az bizim kadar sahiplendiğinizi ve önemsediğinizi biliyoruz. Bu yüzden gelecek aydan itibaren derginizde yaşanacak bazı değişiklikleri aktarmak ve Oyungezer'in geleceğine dair planlarımızı paylaşmak istiyoruz. Birkaç dakikanızı ayırabilirseniz ne güzel olur.

Dergiciliğin çok parlak günler geçirmediği ortada. Bol reklamlı içi boş dergileri bir kenara bırakırsanız, okunacak kaç dergi kaldık ki raflarda? Bu ay çok sevdiğimiz **#tarih** dergisinin kapanmasıyla biraz daha azaldık.

Derdimiz Oyungezer'i daha uzun yıllar boyu ayakta tutmak ve oyuncuların zevkle okuduğu, dolu dolu bir dergi olarak yaşatmak. Ama bunun çok ciddi bir bedeli var ve gün geçtikçe bu bedel ağırlaşıyor. Aslına bakarsanız sorun ne sizde ne de bizde. Geçen sekiz yılda ne sizin ilginiz azaldı ne de bizim şevkimiz. Ancak "ekonomi" denen garip ve karmaşık çark sürekli aleyhimize işliyor. 2007'de Oyungezer'i her satın aldığınızda cebimize yaklaşık 2TL kalırdı. Gelen 2-3 sayfa reklamın gelirini de koyunca ofisin kirasına, editör maaşlarına ucu ucuna yeterdi.

Ama bugün her Oyungezer aldığınızda 1.8TL zarar ediyoruz. Son iki senedir Oyungezer'in her ay çıkabilmesi için biz cebimizden para koyuyoruz.

Sebepleri bol ve çok çeşitli: Dağıtım maliyetlerinin artması, baskı bedellerinin Euro'yla el ele koşması, beş senedir zam yapmamış olmamız vs vs... Uzun uzun bu sıkıcı sebepleri anlatıp da ağlaklık edeceğimize bu konuda bir şeyler yapma vakti geldi diye düşündük.

Planlarımızı yaparken size en az yük getirecek ve Oyungezer ile ilişkinizi güçlendirecek alternatifler bulmaya çalıştık. Öncelikle derginin fiyatını zarar etmeyeceğimiz bir seviyeye çekmemiz elzemdi. Oturduk fiyatı nereye çekersek ne kâr ne de zarar ederiz diye hesap yaptık, sonuç 12TL oldu. Zaten Oyungezer'in ilk sayısından bu yana enflasyon oranında zam yapsak fiyatımız bu olurdu.

İçinizde mutlaka Oyungezer'i hiç fiyatına bakmadan alanlar vardır. Ama her ay fazladan 4TL vermenin üzeceği arkadaşlarımız olduğu da ortada. Onlara yük getirmemek için abone sistemimizi yeniledik. Böylece yine her ay 8TL vererek dergiye sahip olmaya devam edebilecekler. Eğer abone olmak istemiyorlarsa da web sitemizden Oyungezer'i 10TL'ye alabilecekler. Dergimizin dijital versiyonunu da 5.5TL'den satmaya devam edeceğiz.

Pek çok okurumuzun abonelikle ilgili en büyük sıkıntısı, abone olduğunuzda dergiyi ilk günden edinememekti. Buna da bir çözüm getirdik. Artık yıllık abone olduğunuzda derginin dijital yıllık aboneliğini de hediye ediyoruz. Yani aboneler dergi daha piyasaya çıkmadan her türlü bilgisayar, tablet ve akıllı telefondan dergiyi ücretsiz okuyabilecekler. Eskiden basılı ve dijital abonelik 135TL'ye geliyordu, artık 96TL'ye ikisine birden abone olmuş olacaksınız. Yarı fiyatından ucuza veriyoruz ama halen bizim cebimize 3-5 bir şey kalıyor. Bu ekonomi denen şey garip bir dünya işte.

Bu yeni dönemde ikinci bir tasarruf önlemi olarak, derginin satıldığı nokta sayısını da azaltacağız. D&R, Migros gibi zincir mağazalarda, popüler gazete bayilerinde Oyungezer'i bulmaya devam edeceksiniz. Ama bakkallarda, küçük bayilerde olmayacak. Eğer geçtiğimiz aylarda aldığınız bir yerde bulamazsanız sebebi bu.

Sizin desteğiniz ve bu yeni çözümler Oyungezer'in ömrünü uzatacak. İnsanlar bize "dergicilik ölüyor" dedikçe verdiğimiz bir cevap var; "Olabilir, dergiler ölebilir. Ama hepsi ölse de Oyungezer en son ayakta kalan dergi olacak". Yıllardır bu cevabımız değişmedi ve halen buna inanıyoruz. Dergicilik ölüyor diyenlere de buradan selam olsun, üç ay ömür biçmiştiniz sekiz sene geçti halen ayakta, halen taş gibi =)

020



THE GAME AWARDS 2015

» Ödülünden çok oyunculuğa kattıklarını konuştuğumuz etkinlik.

023



DOOM

» Eskinin köklü isimleri bir bir dönerken, Doom'un alpha sürümü kucağımıza düşüverdi.

024



TODD HOWARD

» Bu ay Bethesda'nın asi çocuğu Todd Howard'ı ağırlıyoruz Portal'da.

bım aslında biraz "Evet". Çünkü dövüş oyunlarının, aynı 90'larda olduğu gibi, altın çağı 2016 ile yeni nesilde ilk kez bu kadar parlak olacak. Uzun lafın kısası, klanımız hayırlı olsun! Klanımız şu anda üç ana oyun alt grubundan oluşmakta. **Mortal Kombat X, Tekken Tag Tournament 2** ve **Ultra Street Fighter IV** odak oyunlarımız.

Peki hedefimiz nedir? Dünyayı kurtarmak değil elbette. Hayat şartları el verdiğince oyunlarımızı oynamak, başarı ile klanımızı temsil etmek, online ortamlarda üstün başarılar sergilemek en yakın ve ilk hedefimiz. Elbette bunu yaparken bilgi birikimimizi paylaşacak, bazı yanlışları düzeltecek ve olası rakip klanlara güzel bir ortam hazırlayacağız. Orta ve uzun vadede ise hedeflerimiz biraz daha zor, güzel ama olası. Yakın ve uzak coğrafyalardaki bu oyunların turnuvalarına bir şekilde gitmek/gidebilmek ve hem klanımızı hem de ülkemizi temsil etmek ufukta gözüken hedefimiz

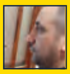
Tabii sadece online oyun oynayıp birbirimizi dövmeyeceğiz. Klana ait Facebook ve Youtube kanalları var mesela. Facebook sayfamızdan tüm dövüş oyunları hakkında haberler, videolar vb. içerikler paylaşacağız. Klanımızı buradan takip edebilirsiniz. Bunun yanında video içeriklerimiz olacak. Bazen bir ders, bazen bir röportaj, bazen önemli bir maçımızın videosu, bazen de sadece laklak. Üretmesi bizden, destek vermesi sizden anlayacağınız. Aşağıda da görebileceğiniz üzere çekirdek kadromuz bu kadar; ama bu hep sabit kalacak demek de değil. Ufukta King of Fighters XIV gözükmekte mesela. Bir KOF alt klanı neden eklemeyelim. Street Fighter V'e çok az kaldı, yıl ortasında Tekken 7'yi görebiliriz, Mortal Kombat X 2016 ilk çeyreğinde güncellenecek, değişecek. Guilty Gear Xrd'ın yeni içeriği konsollara gelecek vs... Gördüğünüz gibi dövüş oyunları 2016'da gümbür gümbür geliyor olacak. Pek çok oyuncu oyunları bırakacağı gibi daha fazlası ise aramıza katılacak. Umarız bu yeni oyunculara biraz faydamız olacak, biraz rekabet ruhu dokunacak. Ardından pek çok irili ufaklı klan kurulur, Türkiye'de daha önce hiç olmadığı kadar bir rekabet ortamı olur diye düşünüyoruz... Bir de bakmışsınız ki dövüş oyunları mabedi EVO'da Türk bayrağı dalgalanır?

OYUNGEZER
MORTAL KOMBAT
KLANI

TEKKEN KLANI



AD SOYAD: Onur Karadeli (Lider)
KULLANICI ADI: OGZ-Math
İL/YAŞ/MESLEK: İstanbul / 35 / Mühendis



AD SOYAD: Buğra Karcı
KULLANICI ADI: ogz_bugraman
İL/YAŞ/MESLEK: Mersin / 39 / Serbest



Ad Soyad: Fatih Erten
KULLANICI ADI: OGZ-BigMania
İL/YAŞ/MESLEK: Ankara / 29 / Kimyager



Ad Soyad: Fatih Gündoğdu
KULLANICI ADI: OGZ-MrFuryFist
İL/YAŞ/MESLEK: İzmir / 22 / Öğrenci

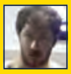


Ad Soyad: Uğur Köktaş
KULLANICI ADI: OGZ-nomak
İL/YAŞ/MESLEK: Eskişehir / 35 / Forklift Operatörü



Ad Soyad: Kenan Yıldırım
KULLANICI ADI: OGZ-Refleton
İL/YAŞ/MESLEK: İstanbul / 36 / Grafiker

STREET FIGHTER KLANI



AD SOYAD: Erkan Can Özdürük (Lider)
KULLANICI ADI: OGZ-WallyWest
İL/YAŞ/MESLEK: Ankara / 22 / Öğrenci-Antrenör



AD SOYAD: Cem Mecnun Barutçu
KULLANICI ADIN: OGZ-Jem
İL/YAŞ/MESLEK: İstanbul / 24 / Öğrenci



AD SOYAD: Fahrettin Yıldırım
KULLANICI ADI: OGZ-Mermimanyaa
İL/YAŞ/MESLEK: Antalya / 35 / Satış sorumlusu



AD SOYAD: Mehmet Onat Döker
KULLANICI ADI: OGZ-Onbeygir
İL/YAŞ/MESLEK: İstanbul / 26 / Mühendis

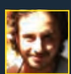


AD SOYAD: Recep Öztürk
KULLANICI ADI: OGZ-recep
İL/YAŞ/MESLEK: İstanbul / 33 / Yok

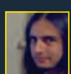


AD SOYAD: Şener Yıldırım
KULLANICI ADI: OGZ-darkwingducker
İL/YAŞ/MESLEK: İstanbul / 32 / Metalurji

YÖNETİM



AD SOYAD: Volkan Turan (Klan Yöneticisi)
KULLANICI ADI: ogz_volkant
İL/YAŞ/MESLEK: İstanbul / 32 / Topluluk Yöneticisi



AD SOYAD: Onur Küçük (Yönetim Yrdm.)
KULLANICI ADI: kazegami1
İL/YAŞ/MESLEK: İstanbul / 31 / Çevirmen

MORTAL KOMBAT KLANI



AD SOYAD: Burak Koçak (Lider)
KULLANICI ADI: OGZ-Classy Cat
İL/YAŞ/MESLEK: İstanbul / 21 / Öğrenci



AD SOYAD: Aziz Köse
KULLANICI ADI: ogz-legendary
İL/YAŞ/MESLEK: İstanbul / 17 / Öğrenci



AD SOYAD: Batu Bekir Sayın
KULLANICI ADI: OGZ-The Ghost
İL/YAŞ/MESLEK: Adana / 28 / Mühendis



AD SOYAD: Muhammet Başyiğit
KULLANICI ADI: OGZ-AKREP064
İL/YAŞ/MESLEK: Uşak / 33 / Teksil



AD SOYAD: Muhammet Güleç
KULLANICI ADI: OGZ-Disguised Cat
İL/YAŞ/MESLEK: Çanakkale / 18 / Öğrenci



AD SOYAD: Salih Bal
KULLANICI ADI: OGZ-mavigitar
İL/YAŞ/MESLEK: İstanbul / 30 / Satış Temsilcisi



HABER



OGZ DÖVÜŞ KLANI: YİYORSA GELİN!

KAVGAYA TOPLAYACAĞIMIZ ADAM SAYISI ARTTI! -VOLKAN TURAN

Arcade salonlarına yolu düşenler bilirler (halk arasında bu yerlere atari salonu da denir) bu mekânlarda "ilerlemeli" oyunlar kadar dövüş oyunları da bir hayli popülerdir. Daha doğrusu "popülerdi" çünkü bu mekânları artık birkaç yerde, dev alışveriş merkezlerinin dip köşelerinde görebiliyorsunuz. 90'larda altın çağını yaşayan bu kültürün en büyük özelliği "topluluğu" ve ona bağlı olarak gelişen arkadaşlıklarıydı. Eminim ki o günlerde tanıştığınız ve halen süren arkadaşlıklarınız olmuştur. Elbette o gün liseye gidenler bugün çoluk çocuk sahibi oldu, oyun kavramı bir lüks hale geldi. Yine de bu iş bir kere kana karıştı mı kolay kolay çıkmadığını da bilir bu salonların tozunu yutmuş oyuncular.

Bildiğiniz gibi bir yıl kadardır Twitch kanalımızda **Dayak Kulübü** programı devam etmekte. Dışardan bakıldığında kişisel olarak gözükse de aslında arkasında bir "güruh" bulunduğundan emin olabilirsiniz. Çok fazla değil elbette bu güruh, hiç de olmadı ama hiç de gözden çıkarılacak kadar da değersiz olmadı. Türkiye'de bu türün çok iyi oyuncuları, çok sıkı takipçileri ve keyifle oynayan oyuncuları olduğunu biliyordum, biliyorduk; tek sorun "bir araya" gelebilmekti.

İşte karşınızda bir araya gelebilmiş, resmi "**Oyungezer Dövüş Oyunları Klanı**". "Deli misiniz abi, 90'larda mıyız?" diyenleri de duyuyorum ve ceva-

018



THE GAME AWARDS 2015

» Ödülünden çok oyunculuğa kattıklarını konuştuğumuz etkinlik.

021



DOOM

» Eskinin köklü isimleri bir bir dönerken, Doom'un alpha sürümü kucağımıza düşüverdi.

022



TODD HOWARD

» Bu ay Bethesda'nın asi çocuğu Todd Howard'ı ağırlıyoruz.

bım aslında biraz "Evet". Çünkü dövüş oyunlarının, aynı 90'larda olduğu gibi, altın çağı 2016 ile yeni nesilde ilk kez bu kadar parlak olacak. Uzun lafın kısası, klanımız hayırlı olsun! Klanımız şu anda üç ana oyun alt grubundan oluşmakta. **Mortal Kombat X, Tekken Tag Tournament 2** ve **Ultra Street Fighter IV** odak oyunlarımız.

Peki hedefimiz nedir? Dünyayı kurtarmak değil elbette. Hayat şartları el verdiğince oyunlarımızı oynamak, başarı ile klanımızı temsil etmek, online ortamlarda üstün başarılar sergilemek en yakın ve ilk hedefimiz. Elbette bunu yaparken bilgi birikimimizi paylaşacak, bazı yanlışları düzeltecek ve olası rakip klanlara güzel bir ortam hazırlayacağız. Orta ve uzun vadede ise hedeflerimiz biraz daha zor, güzel ama olası. Yakın ve uzak coğrafyalardaki bu oyunların turnuvalarına bir şekilde gitmek/gidebilmek ve hem klanımızı hem de ülkemizi temsil etmek ufukta gözüken hedefimiz

Tabii sadece online oyun oynayıp birbirimizi dövmeyeceğiz. Klana ait Facebook ve Youtube kanalları var mesela. Facebook sayfamızdan tüm dövüş oyunları hakkında haberler, videolar vb. içerikler paylaşacağız. Klanımızı buradan takip edebilirsiniz. Bunun yanında video içeriklerimiz olacak. Bazen bir ders, bazen bir röportaj, bazen önemli bir maçımızın videosu, bazen de sadece laklak. Üretmesi bizden, destek vermesi sizden anlayacağınız. Aşağıda da görebileceğiniz üzere çekirdek kadromuz bu kadar; ama bu hep sabit kalacak demek de değil. Ufukta King of Fighters XIV gözükmekte mesela. Bir KOF alt klanı neden eklemeyelim. Street Fighter V'e çok az kaldı, yıl ortasında Tekken 7'yi görebiliriz, Mortal Kombat X 2016 ilk çeyreğinde güncellenecek, değişecek. Guilty Gear Xrd'ın yeni içeriği konsollara gelecek vs... Gördüğünüz gibi dövüş oyunları 2016'da gümbür gümbür geliyor olacak. Pek çok oyuncu oyunları bırakacağı gibi daha fazlası ise aramıza katılacak. Umarız bu yeni oyunculara biraz faydamız olacak, biraz rekabet ruhu dokunacak. Ardından pek çok irili ufaklı klan kurulur, Türkiye'de daha önce hiç olmadığı kadar bir rekabet ortamı olur diye düşünüyoruz... Bir de bakmışsınız ki dövüş oyunları mabedi EVO'da Türk bayrağı dalgalanır?

TEKKEN KLANI

AD SOYAD: Onur Karadeli (Lider)
KULLANICI ADI: OGZ-Math
İL/YAŞ/MESLEK: İstanbul / 35 / Mühendis

AD SOYAD: Buğra Karcı
KULLANICI ADI: ogz_bugraman
İL/YAŞ/MESLEK: Mersin / 39 / Serbest

Ad Soyad: Fatih Erten
KULLANICI ADI: OGZ-BigMania
İL/YAŞ/MESLEK: Ankara / 29 / Kimyager

Ad Soyad: Fatih Gündoğdu
KULLANICI ADI: OGZ-MrFuryFist
İL/YAŞ/MESLEK: İzmir / 22 / Öğrenci

Ad Soyad: Uğur Köktaş
KULLANICI ADI: OGZ-nomak
İL/YAŞ/MESLEK: Eskişehir / 35 / Forklift Operatörü

Ad Soyad: Kenan Yıldırım
KULLANICI ADI: OGZ-Refleton
İL/YAŞ/MESLEK: İstanbul / 36 / Grafiker

STREET FIGHTER KLANI

AD SOYAD: Erkan Can Özdürük (Lider)
KULLANICI ADI: OGZ-WallyWest
İL/YAŞ/MESLEK: Ankara / 22 / Öğrenci-Antrenör

AD SOYAD: Cem Mecnun Barutçu
KULLANICI ADIN: OGZ-Jem
İL/YAŞ/MESLEK: İstanbul / 24 / Öğrenci

AD SOYAD: Fahrettin Yıldırım
KULLANICI ADI: OGZ-Mermimanyaa
İL/YAŞ/MESLEK: Antalya / 35 / Satış sorumlusu

AD SOYAD: Mehmet Onat Döker
KULLANICI ADI: OGZ-Onbeygir
İL/YAŞ/MESLEK: İstanbul / 26 / Mühendis

AD SOYAD: Recep Öztürk
KULLANICI ADI: OGZ-recep
İL/YAŞ/MESLEK: İstanbul / 33 / Yok

AD SOYAD: Şener Yıldırım
KULLANICI ADI: OGZ-darkwingducker
İL/YAŞ/MESLEK: İstanbul / 32 / Metalurji

YÖNETİM

AD SOYAD: Volkan Turan (Klan Yöneticisi)
KULLANICI ADI: ogz_volkant
İL/YAŞ/MESLEK: İstanbul / 32 / Topluluk Yöneticisi

AD SOYAD: Onur Küçük (Yönetim Yrdm.)
KULLANICI ADI: kazegami1
İL/YAŞ/MESLEK: İstanbul / 31 / Çevirmen

MORTAL KOMBAT KLANI

AD SOYAD: Burak Koçak (Lider)
KULLANICI ADI: OGZ-Classy Cat
İL/YAŞ/MESLEK: İstanbul / 21 / Öğrenci

AD SOYAD: Aziz Köse
KULLANICI ADI: ogz-legendary
İL/YAŞ/MESLEK: İstanbul / 17 / Öğrenci

AD SOYAD: Batu Bekir Sayın
KULLANICI ADI: OGZ-The Ghost
İL/YAŞ/MESLEK: Adana / 28 / Mühendis

AD SOYAD: Muhammet Başyiğit
KULLANICI ADI: OGZ-AKREP064
İL/YAŞ/MESLEK: Uşak / 33 / Teksil

AD SOYAD: Muhammet Güleç
KULLANICI ADI: OGZ-Disguised Cat
İL/YAŞ/MESLEK: Çanakkale / 18 / Öğrenci

AD SOYAD: Salih Bal
KULLANICI ADI: OGZ-mavigitar
İL/YAŞ/MESLEK: İstanbul / 30 / Satış Temsilcisi

ETKİNLİK
The Game Awards 2015



THE GAME AWARDS 2015

İKİ SAHNE SAPLANTILI ETKİNLİK -SARP KÜRKCÜ

Geçen yılın Ocak sayısını açıp baktım bu yazıyı yazmadan önce. Geoff Keighley'nin sırtlandığı ve Spike. TV'den bağımsız gerçekleşen ilk etkinlikti çünkü **The Game Awards 2014**. Ama orada duyurulan oyunların şu anda o kadarı azını hatırlıyoruz ki. *Human Element* veya *Hazelight*'ın geliştireceği o isimsiz proje. Ya da 2015'te çıkmasını beklediğimiz *The Banner Saga 2*. 2014'ü kapatırken bizi yerimizden zıplatan tüm o videoların arkası gelmedi ne yazık ki. Bir tek *Adr1ft*'i ve *Tacoma*'yı konuşuyoruz yenilerden.

O nedenle 2015'e farklı bir açıdan yaklaşacağım, çünkü her ne kadar yoğun bir tüketim çağında yaşasak bile ben kazınan kelimelerin biraz daha uzun ömürlü olmasını dileyenlerdenim. Yanlış anlamayın, sağ tarafta çarpıcı oyun isimleri yine bekliyor sizleri, ama aralık ayında oyunları ve oyunculuğu kutlayan iki etkinlikten biri olarak TGA amaçladığı şeyi gerçekleştirmeye bir adım daha yaklaştı bu sene. O nedenle gelin, biz bundan bahsedelim.

"OYUNLARI YAPAN HERKESE TEŞEKKÜRLER"

Kimin ne ödül aldığına çok takılmıyorum, çünkü ödül törenleri mevzu bahis oldu mu hep "bir ödül jürisi kadar anlamlıdır" der, sonunu açık bırakırım. Ama Trending Gamer ödülünü alan **Greg Miller**'ın doğru bir seçim olduğu, yaptığı konuşmayla ortaya çıktı. Video oyunu geliştirmek, asla bir Rock yıldızı simülasyonu değil. Zor saatleri olan, fazla mesaisiyle sizi aileden koparan bir şey. Üstelik oyun piyasaya çıktığında en kısa sürede internette birisi size karşı acımasız ve hakaret dolu bir yorumda bulunacak. O nedenle Greg, benim çat pat örneklediğim sözlerle birlikte Crystal Dynamics'in çevre tasarımcılarından **Nicole Tan**'e teşekkür etti sahnede. O ve diğer yüzlerce isim hafta sonunda bitirdiği *Rise of the Tomb Raider*'ın ekranından akarken, bu insanların emeğine saygısını böyle göstermeyi düşünmüş.

Bizlerin bile kaç sayfa ayırırsak ayıralım, bir işe gösterilen emeği tam anlamıyla değerlendirmeyi başaramadığımız zamanlar olduğu düşünülürse, bir paragraflık yorum ya da üç dakikalık bir videoyla yapılan işi sadece yapmış olmak için yerden yere vurmanın nasıl bir rant dünyası yarattığını hatırlattı Greg'in konuşması işte. Asla tatmin olmayan, asla beğenmeyen, her şeyi kendisine hak gören insanlar olarak, ağzımızı açmadan önce bir kez daha düşünmeyi uygulamaya ne kadar çabuk geçirirsek, o kadar iyi olacak sanki.

SATORU IWATA'YA SAYGILARLA

TGA sponsorluk ve bilet satışı üstünden giden bir etkinlik. Zamane seyircisi de yeni videolar, yeni bilgiler, kısaca "yeni" olan şeyler bekliyor. Ama Keighley önderliğindeki ekip, etkinliğin içine çok da yeni olmayan bir şey yerleştirmişti: **Satoru Iwata**'yı anmak için bir video.

Doluluğu tartışılır, Nintendo'nun sonsuz gibi gelen bir süre boyunca başında olan dahi Iwata-san'ı ne kadar yansıttığı da öyle, ama bu jestin yeri gerçekten bambaşkaydı. O biletler satıldıktan, o sponsorluk anlaşmaları yapıldıktan, 2.3 milyon civarındaki seyirci internetten izlemeye başladıktan sonra yapılmasa da eksikliğini birçok insan hissetmezdi ama yapmayı seçtiler yine de. Teşekkürler.

WESTWOOD'U HATIRLIYORUZ

EA'in alıp daha sonra yok ettiği stüdyolardan biri de **Westwood Studios** ve *Command & Conquer* ile şaha kalkan firma, uzun bir video ve haklı bir ödülle taçlandırıldı etkinlikte. Bakış açısı ise Blizzard'ın perspektifinden ve MOBA'yı temel alıyor:

Blizzard'ın argümanı, eğer ki *Dune 2* Westwood tarafından yapılmamış olsaydı kendilerinin asla gerçek zamanlı strateji dünyasına girmeyecek olmaları. Onlar *Warcraft*'ı yapınca, Westwood karşılığında *C&C*'yi yapmış, bu da böyle uzayıp giden tatlı bir rekabete dönüşmüş. *Starcraft*'ın oyuncu yapımı üç koridorlu Aeon of Strife haritası ve MOBA'nın doğuşunu da ekleyelim buraya. Bu olaylar dizisi, Westwood'un genel olarak oyun dünyasına kattıklarıyla birleşince firmanın etkinlikte dolu dolu bir videoyla anılmasına sebep oldu. Yeni değil, evet. Popüler de değil. Genç oyuncular Westwood ismini asla duymamış bile olabilirler. Ama TGA'nın o kadar da popülist olmadığının bir kanıtıydı bu ödül.

SON DAKiKA! Hayaller gerçek oldu, System Shock 3 duyuruldu! Shodan'ı özleyenler el kaldırsın!





Her Story resmen tek başına bağımsızları temsil etti.



Conan O'Brian düşündüğümüz kadar oyunlara yabancı değil artık... ŞAKA YAPTIM!

TGA'NIN FİYASKOSU

Tamam tamam, işin duygusal kısmını bir kenara bırakıp etkinliği çekiştirmenin zamanı geldi. Bağımsızlar konusunda ne yazık ki düzgün bir dağıtım yapamayan tören, Her Story'nin aldığı iki ödülle "bağımsızlara pek odaklanmadık ama, bakın iki ödülü tekine verdik" ruhu oluşturdu. Benzer şekilde "En İyi Performans"ta Viva Seifert'a ödül verilirken kartta "The Witcher 3" yazması da komik bir ana sebebiyet verdi.

Ama hiçbirisi, Hideo Kojima'nın etkinliğe katılamaması skandalı kadar büyük değildi. En İyi Müzik ödülünün kazananı MGS V: The Phantom Pain olmasına rağmen Kojima ödülü almak için sahneye gelemedi. Çünkü kendisi, Konami'nin avukatı tarafından aranmış ve TGA'ya katılamayacağı belirtilmiş. Konuya dair açıklamayı yapan Keighley, Kojima'nın MGS V'e dair ödülü kabul etmeye hakkı olmadığını söyledi bir anlamda. Sonradan öğrendik ki Kojima Productions zaten özerkliğini ilan etmiş, hatta Sony ile özel bir serinin anlaşmasını bile imzalamış. Ama ömrünü harcadığı serinin ödül aldığı bir gecede sahneye çıkıp emeği için sunulan takdiri almasına izin verilmemesi müthiş bir ayıp. Sana laflar hazırlıyoruz Konami, ikinci kez Olay Mahalli kürsüsüne çıkacaksın yakında ve bu sefer kendimizi tutmayacağız!





NELER AÇIKLANDI?

PSYCHONAUTS 2

Tim Schafer'ın imzasını taşıyan, farklı karakterlerin zihinlerini birer oyun alanına dönüştürüp oralarda maceraya atılmamızı sağlayan bir klasiktir Psychonauts. Üstelik, Oyungezer'in 16. sayısıyla birlikte ücretsiz verilmişti hatta (istiyorsanız sipariş verin, yollayalım: tinyurl.com/ogz99-oyun). Ve Schafer, TGA'da oyunun ikincisinin müjdesini verdi. Müthiş bir haber işte, daha ne!

TELLTALE'DAN BİR BATMAN HİKÂYESİ

Hakkında çok bir bilgi yok, bize sorarsanız da bir Jim Gordon hikâyesi olarak başlayıp Batman'i yan bir karakter olarak sokması olası. Ama Telltale, diğer birçok markada konuşturduğu o sihirli parmakları şimdi de Gotham'da sallayacak. Bakalım ortaya neler çıkacak.

Başka bir Telltale konusu da, The Walking Dead serisinin sevilen karakteri Michonne için altı bölümlük kısa bir seri yapacaklarını duyurdular... Ve Telltale durmuyordu!



ROCK BAND VR

Oculus'un CEO'su Palmer Lackey sahneye çıkıp da bizlere bir şey söyleyeceği zaman heyecanlanmamak elde değil. Ama bu heyecan en fazla nasıl baltalanabilirse, TGA'da da böyle baltalandı. Plastik gitar boynunda, ayağında parmak arası terliklerle sahneye gelen Palmer Lackey, zaten Guitar Hero Live'ın az çok yaptığını bir derece daha ileriye götüren ama animasyon karakterlerle o attığı adımı da geri alan Rock Band VR'ın tanıtımını yaptı. Olmadı ama Palmer, yalan değil şimdi.

UNITY HÂLÂ GÜÇLÜ

Unreal Engine ve CryEngine kendince VR'a desteklerini açıklarken, Unity de bu konuda kendisini gösterdi TGA'da. Made With Unity başlığında üç oyun, üç farklı hikâye anlatan firma, bunlardan birinde popüler fizik bulmaca oyunu Fantastic Contraption'ın VR halini gösterdi. Sunulan video, her VR meraklısının ağzını sulandıracak cinsten. Tabii geniş bir salonunuz varsa. Ama onun dışında da tek kişiden ufak bir ekibe, Unity'nin geçerliliğini koruduğunu gösteren alternatif ama kayda değer bir parça sunulmuş oldu bizlere.

The Elder Scrolls'un kart oyunlarındaki denemesi Legends, 2016'nın ilk çeyreğinde gelecekmiş.



PLAYSTATION EXPERIENCE

OYUNLARI VE OYUNCULUĞU KUTLAMAK İSTEYENLERİ BÖYLE ALALIM -SARP KÜRKCÜ

Normalde yılbaşına yaklaşırken oyunculuğun zirvesine ulaşırız. Bolca oyun çıkar, ünlü Kara Cuma ve ardından gelecek yılbaşı tatili de özellikle ABD ve Avrupa'da satışları çılgın seviyelere çıkarır. Severiz bu ayları, çünkü resmen oyuncu olmanın gurur verdiği zamanlardır.

Ama geçen sene ilki düzenlenen PlayStation Experience, bu ayların sadece oyunlarla değil de aynı zamanda haberleriyle de taçlanacağını gösterdi. İlki biraz daha acemiydi diyor ve geçiyorum, bu sene ise karşımızda çok daha derli toplu bir etkinlik çıktı. Üstelik bu, herhangi bir fuarın parçası olan konferanslara benzemiyor. Zamanında QuakeCon'un yaptığı, artık sahnede BlizzCon, Summoners Con ve Eve Fanfest gibi alternatiflerin de olduğu, markanın hayranlarını bir araya getiren etkinliklerden PS Experience. Sony'nin PS ekosistemine bağlı oyunculara yeni içerikleri öncelikli olarak sunduğu, ilerleyen aylarda onları neyin beklediğini gösterdiği bir festival alanı yani. Gidenin keyfi onlara kalsın (Türkiye'den ABD'ye sadece bu etkinlik için gitmek kime tuzlu gelmez ki), biz orada açıklananlara bakalım. Ama hayır, FF VII'nin bilgilerini ileriki sayfalara ayırdık. O, tam sayfayı hak ediyor çünkü:

VR ÇILGINLIĞI

Sony, Playstation VR'a ciddi yatırım yapıyor. Şu ana kadar açıklanmış 72 oyun var desem, şaşırırsınız değil mi? Etkinlik alanı, bu VR projelerinden bazılarını oyunculara sunuyordu. Standlar az, ilgi de çok olunca hüsran olmuş insanlarda tabii. Ama önemli birkaç projeye değinmesek olmaz.

Psychonauts 2'nin duyurulmasından sonra (aaa, önceki sayfalarda okumadınız mı?) bir de VR projesi geliyormuş: *Psychonauts in the Rhombus of Ruin*, ikinci oyunun öncesini anlatacakmış. Bunun dışında *Until Dawn*'ın VR projesi *Rush of Blood*, rail shooter mantığının VR'da etkileyici bir yol izleyebileceğini kanıtlarken keynote'ta duyurulan *Rez Infinite* ise cihazın tepe noktası olarak görülüyor şimdilik. Evet, bir *Uncharted* yok belki ve *Driveclub*'ın VR hali gibi motion sickness'ı tetikleyen projeler de var biraz. Ama VR'da oynayacağımız *Ace Combat 7*, korku demosu *Kitchen* gibi projeler bu teknoloji için heyecanlanmaya yeter de artar bile. Sony'nin göz başına 90fps'yi sağlamak için sıkı çalıştığını da hatırlatalım.

PANELLER

PS Experience'ı çekici kılan özelliklerden biri de hem PS ekosistemine özel, hem de genele hitap eden panellere ev sahipliği yapmasıydı. BlizzCon gibi, size sektörün ilgili insanlarını dinleme şansı sunuyor ve BlizzCon'un aksine bunu ücretsiz yapıyor. PlayStation YouTube kanalında kayıtlar var ama ben birkaç panelden bahsedeyim.

En büyük hayal kırıklığım, *PS VR and the Future of Play* paneliydi aslında. Çünkü VR meraklısı biri olarak beklediğimden çok daha azını buldum. Tek teselli, VR'daki kontrol problemine Media Molecule'ün bir çözüm bulmaya çalışmasıymış. Bu konudaki gelişmeleri de PS ekosistemindeki diğer geliştiricilerle paylaşacaklarmış. Olumlu tarafta ise *The Future of Storytelling*, bağımsız ama başarılı oyunlara imza atan **thatgamecompany** (*Journey*), **Supergiant Games** (*Bastion*) ve **Santa Monica Studio** (hangi birini saysam ki) gibi firmaların temsilcilerini konuk etti. Anlatmaya değer şeylerin değeri vardı bu panelde.

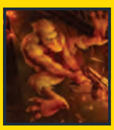
Son olarak Fighting Games panelini de çıtlatayım size, çünkü PS Experience son gününde Capcom Cup turnuvasını ağırladı. SF IV'ün sağlam oyuncularının yer aldığı bu turnuvanın ötesinde, dövüş oyunlarının ilahları sayılabilecek isimler de panelde (Japonca) fikirlerini paylaştılar. O çevirileri beklemek zor oluyor ya ama çaktırmayın.

DAHA BİTMEDİ!



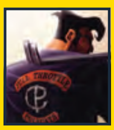
RATCHET & CLANK NİSAN'DA!

Insomniac'ın yuvaya dönüşü olan Ratchet & Clank reboot projesi, hem bir videoyla hem de çıkış tarihiyle karşımıza çıktı. Oyun 12 Nisan 2016'da PS4 kullanıcılarıyla buluşacak.



ADULT SWIM VE PS

Robot Chicken ile popülerliği artan [adult swim] kanalı, oyun yayıncılığına girişti. PS ekosistemine altı oyun katacaklar: Headlander, Death's Gambit, Rain World, Ray's the Dead, Duck Game ve Small Radios Big Televisions. Ortalık bayağı şenlenecek doğrusu.



FULL THROTTLE, BENCE YETERLİ

Double Fine'ın yaptığı çılgınlıkların sonuncusu, etkinliği sabaha karşı izlerken yerimden zıplamama sebep olan haber: Full Throttle yenilenerek PS4 ve Vita'ya geliyor, macera oyunlarının klasiklerinden biri daha diriliyor.



Bu dünyada Pinky Demon adında bir varlık olması, size de garip gelmiyor mu?



DOOM

İKİ GÜN BOYUNCA BİRBİRİMİZİ ÖLDÜRDÜK -ERİM BİLGİN

Doom'la ilgili en güzel şeylerden biri, bu yazıya dikkatinizi çekmek için tek yapmam gerekenin oyunun adını yazmak olması. Oyun dünyasında öyle efsane bir yere oturuyor çünkü *Doom*. 2016'da piyasaya çıkmasını beklediğimiz yeni oyun, ek paketleri saymazsak 2004'ten beri seriye gelecek ilk oyun, dolayısıyla heyecan seviyemiz yüksek. **id Software** ("Ay-di" değil, "id" diye okunuyor – bu karmaşayı da çözüme kavuşturmanın huzurunu yaşıyorum) son oyunu *Rage* ile biraz hayal kırıklığı yaratmıştı. Peki yeni *Doom*'da işler düzelmiş mi?

İLK TEMAS

Oyunu Xbox One'da oynadım, ve her şeyden önce QuakeCon 2015'te verilen 60fps sözünün tutulduğunu söyleyebilirim – oyun yağ gibi akıyor. Alpha'nın basitliğini her yönüyle yansıtan birkaç menüyle merhaba diyorsunuz oyuna. Yadırgadığım bir dubstep eşliğinde lobide diğer oyuncularla toplaşıp, verilen tek haritada, verilen tek oyun modu olan Team Deathmatch'e girmeniz çok uzun sürmüyor.

Elbette ilk göze çarpan şey grafikler. Eh, ne diyeyim, özel bir şey yok o departmanda. Diğerlerinden iyi de değil, kötü de değil, zaten ekrandaki herkes ve her şey sürekli hareket halinde olduğundan durup dokuların çözünürlüğünü falan incelemeye de vaktiniz olmuyor. İşin önemli kısmı şu: Görüşünüzü engelleyen bir şey yok, etraftaki objelerin her birinin ne işe yaradığı belli ve animasyonlar akıcı.

Nasıl bir strateji izleyeceğinizi belirleyen şey, seçtiğiniz silahlar oluyor. Düşmanlarınızın düşürdüğü silahları alamadığınız için, genel olarak her canınızla tek bir stratejiye kıstırılmış oluyorsunuz. Sağlık kendi kendine dolmadığından, düşmana verdiğiniz her hasar, zafere giden yolda attığınız küçük bir adım oluyor. Adımlardan bahsetmişken, hareketinizi değiştiren temel element çift zıplama yeteneğiniz. Kimin şah, kimin piyon olacağını belirleyen temel şeylerden biri, bu zıplamaların zamanlamasını ne kadar iyi tutturabildiğiniz. Havadan birine doğru gelirken doğru zamanda sekmek, düşmanınızı bayağı şaşırtabiliyor. Çatışmaya olduğu kadar, platformlar arasında gezmeye de dikkat etmelisiniz; *Doom*'un haritaları bonus silahlar, can ve mermi paketleri; veya başarısız olursanız anında öldüren lav çukurlarıyla bezeli.

Bonus silahlara gelirsek, alpha'da rastlayabildiğimiz iki tane vardı: Birincisi, tek vuruşta öldüren ve düşmanların duvar arkasından yerini gösteren bir tüfek, ikincisi ise Cyberdemon modu. Demon modu, maç başına haritaya 3-4 kere düşen bir obje olarak gelip, ona ilk yetişen oyuncuyu geçici bir süre iblis yapıyor. İblis halindeyken belirli bir süre uçup, çok daha fazla hasar alabiliyor ve insanları tek mermide öldürebiliyorsunuz.

2016'nın dünyasında *Doom* için en büyük sıkıntı, kendi kimliğiyle güçlü bir şekilde öne çıkabilmek olacak. '93 yılında FPS türünün temellerini inşa ederken, FPS demek *Doom* demekti. Şimdi, 23 yıl sonra ise, artık FPS dediğimiz şey her yöne dallanıp budaklanmışken, temel çekiciliği mekaniklerindeki basitlikten gelen *Doom*, kendisiyle büyümemiş genç oyuncular arasında eski altın tahtına oturabilecek mi, göreceğiz.

BOOM, ÇIK-ÇIK!

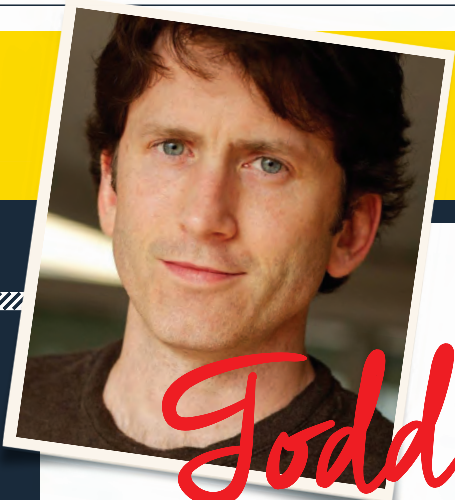
Klasik ve başarılı silah tasarımı mantığını koruyan Doom'da, her tür silahtan bir tane var: Bir taramalı, bir sniper, bir roketatar, bir el bombası ve elbette bir shotgun. Bir seferde iki silah ve bir bomba türü taşıyabiliyorsunuz. Yeni oyunlarda, silah fanatiği olmuş "tacticool" gençliğe hitap etmek için birbirinden çok da farkı olmayan 50 değişik taramalı tüfek sunmak yerine, Doom size işlevsel çözümler sunmaya odaklanmış.

HARİTADAN KARAKTER TAHLİLİ

Verilen harita, çok büyük olmamakla beraber katmanlı ve **-burası önemli-** sanırım diğer oyunlardan en büyük farkı, haritanın ne kadar doğal hissettirdiği. Çatışmanın olduğu yere gitmek için tek yapmanız gereken sesleri dinlemek ve geldikleri genel yöne doğru koşmak. Gerisini; ustaca yerleştirilmiş kapılar, havalandırmalar, portallar ve koridorlar sağlayan harita hallediyor. Haritayı cidden beğendim, umarım diğerleri de bu kadar akıcıdır.

Tür: FPS'nin atası **Yapım:** id Software **Dağıtım:** Bethesda **Platform:** PC, PS4, Xbox One **Çıkış Tarihi:** 2016 ikinci çeyrek





Todd Howard

FAZLA SAMİMİ, FAZLA YETENEKLİ BİR ÇOCUK

-İHSAN C. ASMAN

Bazısı vardır ki yapmakta olduğu şeyden hiçbir vakit tam anlamıyla tatmin olamaz. Böyleleri farklı fikirleri halı altına süpürmektense, tüm evin çer çöpe boğulmasını yeğler. Bu yüzden bir işle uğraşırken, aynı anda birbirinden farklı onlarca iş yapıyor olduklarını fark etmeden bir yapboz oyununa dalar giderler. Dalgın ve dağınıktırlar bu anlamda. Elbette bu vaziyetin her daim başarıya yol açacağı inancını tartışmalı; ancak bu ayki misafirimizin yaptıklarına, örneğin bir *Skyrim* ya da *Fallout 4*'e baktığımızda söz konusu tartışmayı bir süreliğine erteleyebiliriz bence. Açık dünya mefhumunu borçlu olduğumuz en önemli düşçülerden biri, bu ay bu satırlarda… Ceketleri ilikleyelim lütfen: Karşınızda **Todd Howard**, hayal gücünün en uzun soluklu iktidarlarından birine ev sahipliği yapan oyun dünyasında, hayal gücünü her daim muzaffer kılmaya ant içmiş bir kahraman.

1971'de Pensilvanya'da doğuyor ve o dönemki pek çok ufak dahi gibi o da Star Wars ve D&D'yi çok seviyor. Haliyle erken yaşlardan itibaren oyunlarla sıkı fıkı oluyor; henüz 12 yaşındayken çeşitli oyun fikirleri aklına tutunmaya başlıyor. Tıpkı diğer oyun kahramanları gibi Todd da ailesine ilk iş olarak bir Apple II aldırıyor. Sanırım onun bahanesi diğer kahramanlara kıyasla en yaratıcı olanı: 'Kafam daha iyi çalışacak, notlarım daha yüksek gelecek.' Sonrasında karşılaştığı birtakım oyunlar kariyeri için epey bir belirleyici oluyor. Örneğin *Wizardry*, Howard'ın muhtelif şaheserlere varacak yolculuğunun ilk duraklarından. Daha sonra, bu köşede ağırladığımız Lord British'ten el alıyor kendisi: *Ultima 3*, onun, gerçek dünyadan kaçıp farklı bir dünyaya adım atmanın mümkün olduğunu en net şekilde hissettiği ilk deneyim. *Ultima 3* ile 7 arasındaki süreci, oyunların hep birbirine benzer olduğu ama her seferinde bir şeylerin yeniden açıldığı, kurcalandığı ve bu sayede 'aynı ama farklı' oyunların peş peşe geldiği bir dönem olarak hatırlıyor. Bu dinamik kurcalama hali ile *Ultima* serisinde belirginleşen keşfetme hissiyatı, onun doğru oyunları yaratabilmek için ileride hep yararlanacağı yol haritalarına dönüşüyor.

Amerika'nın en eski ikinci üniversitesinde finans ve mühendislik üzerine çift anadal yapmasına rağmen bu durum onun için sadece 'üniversite muhabbetinden' kurtulmanın kestirme yolu. Üniversite Todd için tam anlamıyla bir külfet. Derslerde tek düşündüğü, bilgisayar odasına gidip *Wing Commander* oynayabilmek.

The Elder Scrolls'un kitlelerce benimsendiği oyun: Morrowind.



Görünürde üniversite okurken, gerçekte oyunlarla yaşayan Howard'ın Bethesda'yla tanışması da *Wayne Gretzky Hockey 3* isimli oyun sayesinde oluyor. Oyun kabının arkasında şirketin adres bilgilerine göz atarken, ofisin yol üstü olduğunu fark ediyor ve Noel tatilinde Bethesda'nın kapısını çalıyor. Her ne kadar ilk seferde kabul edilmese de, bir iki denemeden sonra -üniversiteyi bitirmiş olarak elbette!- 1994'te Howard amacına ulaşıyor.

Todd Howard'ın Bethesda bünyesinde yer aldığı ilk proje *Future Shock*'tu. Şirketin daha evvel çıkardığı *Terminator* oyunları vasat shooterlar olmaktan öteye gidemezken, *Future Shock* çok farklıydı. Oyun dünyasında önemli bir köşe taşı olarak düşünülen fare bakışı ya da serbest bakış [mouselook-freelook] özelliği, *Quake*'ten bile önce, bu oyunla geliyordu. Böylelikle kahramanımız ilk seferinden zaferle dönüyordu. Artık oyunlar daha büyük, daha açıktı. Nereye

Neden RYO?

Todd Howard'ın parlak kariyerinde RYO'ların yeri malum. Peki niye RYO'lar? Çünkü Howard için RYO'lar sınırların olmadığı, her şeyin mümkün olduğu oyunlar. Ona göre bir RYO'ya girişirken masadaki hiçbir olasılığı göz ardı etmeniz gerekmez. Tanımlanabilir bir tür söz konusu değildir, futboldan araba yarışına kadar her türlü oyunu RYO'laştırabilirsiniz. Tüm yazı boyunca sözünü ettiğim bu 'kurcalama' işini en kolay şekilde yapabileceği mecra RYO olduğundan, Howard'ın bu 'tanımlanamaz tür' ile böylesine bir gönül bağı kurması oldukça anlaşılır bir şey.

Yalancı mı?

Todd Howard ismini Youtube'a yazdığınızda veya reddit sayfalarında yokladığınızda, kendisinin 'yalanlarıyla' ilgili yapılmış videoların, şarkıların ve tartışmaların önünüze yığıldığını göreceksiniz. Nedir peki bu meselenin özü? Esasen Todd oyun tanıtımlarında biraz fazla gaza geliyor, beklenti artınca da fanlar hayal kırıklığına uğruyor hepsi bu. Kötü niyetli ve 'tamamen duygusal' saiklerle vaatlerde bulunduğunu düşünmüyorum. Ayrıca bir Peter Molyneux olmadığı konusunda oyuncular arasında konsensüs var denebilir.
Söz konusu yalanlara ilişkin eğlencelik bir video için: ***tinyurl.com/ogz99-todd***

Ufak Dokunuşlar

Fallout 3'teki bebek Lone Wanderer var ya: Hah işte onu seslendiren, Howard'ın oğlu Jake Howard. Eh, bir gün Todd Howard mertebesinde olursanız ve aynı zamanda iyi bir aile babası payesi edinirseniz, oyunlarınızda aile fertlerinize niye ufak tefek roller vermeyesiniz ki? Ayrıca Howard'ın genel olarak bir 'easter egg' takıntısı var desek yanlış olmaz. En son Fallout 4'te de kendini Napolyon olarak resmetti. Olsun, dediğim gibi: Adamın mertebesi bambaşka.





istersenız oraya bakabiliyordunuz. Sonrasında 96 yılında, ustanın *The Elder Scrolls* serisinde ilk yer aldığı oyun olan *Daggerfall* geldi. Oyun sözde sınırları hükümsüz kılıyordu: 200 saatin üzerinde bir oynanış, bir ucundan diğer ucuna yürümesi gerçek zamanlı olarak iki haftayı bulan, 750 bin NPC ile dolu bir dünya.

Tabii bu şekilde, her yapılan işi mütemadiyen kurcalamanın vakit olarak bir karşılığı var: Bir sonraki *TES* oyunu için tam altı yıl beklenecekti. Howard'ın yönetmenliğini üstlendiği *Morrowind* 2002 yılında piyasaya çıktığında (hem PC hem Xbox) artık TES serisi de iyiden iyiye rüştünü ispatlıyordu: GOTY dahil 60'dan fazla ödül, dört milyonu aşan satış rakamları ve yine sınırları olmayan, kocaman bir dünya. *Morrowind*'i, ek paketlerle geçen bir dönemin ardından, 2006'da bu sefer *Oblivion* takip ediyordu. TES serisinin gelişimi esnasında da süreklilikler kadar yeniden açma ve halihazırdaki içeriği kurcalama güdüsü, tıpkı Howard'ın vaktinde *Ultima* serisinde tanık olduğu gibi, ön plandaydı. Bu anlamda, *Morrowind*'de NPC'lerin davranışlarının basit/benzer olduğu şikayetlerine karşı, 'Radiant AI' denilen ve yapay zekâyı daha kompleks hale getirmeyi hedefleyen bir sistem geliştirilmişti. Belli ki Howard bu konuda fanlarda gereğinden fazla bir beklentiye yol açtı; her oyuncu bu sistemden tam anlamıyla tatmin oldu denemez. Yine de oyun taş gibiydi: İlk defa seride NPC'ler seslendirilmişti, yine keşfedilecek bucaksız diyarlar vardı. *Oblivion* da, GOTY dahil pek çok ödül topladı ve dünya çapında 9.5 milyona yakın sattı.

Aslında Howard'ın hikâyesi bundan sonra da böyle, daima yukarıya gidiyor. Her yeni çıkan oyun daha da çok satıyor ve eleştirmenlerce alkışlanıyor. Mesela *Fallout*'u üç boyuta taşımak riskli bir işti, hele ki serinin duygusal anlamda ne denli yüklü olduğu düşünülürse. Ama Howard bunun üstesinden gelmeyi başardı. Sonra, Ejderdoğan henüz çok uzaklaşmış değil, hâlâ etkisi altındayız. *Fallout 4*'ü zaten yeni, daha geçen ay oynamaya başladık. Dolayısıyla, 20 yıl evvel Bethesda'nın kapısından giren bu adamın, oyun oynamanın kapsamını ne denli genişlettiğinin canlı tanıklarıyız.

Howard, astronot ya da kendisini öldürmeye çalışan ebeveynlere sahip değil, dışarıdan bakıldığında hayatında olağanüstülükler yahut dramatik kırılmalar da pek yok gibi. Hatta bir nebze geyik bir kişi. Neticede bu adam bir buz hokeyi oyunu vesilesiyle Bethesda'da çalışmaya karar veriyor, sonra da gidip tarihin en iyi RYO'larından bazılarını yapıyor. Hikâyesinde komiklik derecesinde bir eğretilik var. Ama eminim ki bu 'komiklik' sandığım eğreti hal, onu bu denli yaratıcı kılan ve hayal gücünü oyun dünyasında tekrar tekrar muzaffer kılmasını kolaylaştıran dalgınlığın/dağınıklığının bir tecellisi. Howard'ın, 'bu başka şekilde nasıl yapılabilirdi' diye durmadan sorması ve yaptığı şeylere ilişkin -okul okumak olur, oynadığı oyun olur- tatminsizliği, bize bugün keşfedilecek yepyeni dünyalar armağan etti.

RYO'ların özgür yapısını benimseyen ama biraz hızlı gaza gelen bir dâhi. Ve hayır, Peter Molyneux değil

Düşüncenin sınırlarına, farklı perspektiflere işaret eden bir hikâye Todd Howard'ınkisi. Adam, o buram buram geyik kokan mülayim haliyle, zaman yavaşlatan sakinliğiyle ejderhaları dile getirdi. Açıkçası günün sonunda ejderlerle iki lafın belini kırmak, uçsuz bucaksız diyarlarda at koşturmak gibi olasılıklar varsa boş verin hiçbir iş vaktinde bitmesin, tek bir doğru ya da en mükemmel olmayıversin. Azıcık da mavra kattık mı çorbaya, tamamdır.





ZAMAN ÇİZELGESİ

1994 Todd Howard allem eder kallem eder ve sonunda kapağı Bethesda'ya atlamayı başarır. Bugüne dek orada kalır.

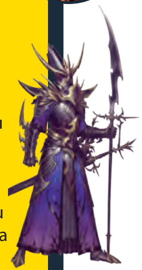
1995 Future Shock çıkar. Oyun dünyasında freelook denen köşe taşı hadise, bu oyunun bir çıktısıdır.



1996 Howard'ın kendi tabiriyle ilk yardımcı olduğu TES oyunu olan Daggerfall piyasaya çıkar. Açık dünya denen şey ele avuca gelen, düşünülebilir bir hale bu oyun sayesinde gelmiştir desek abartılı olur mu? Sanmıyorum.



2002 Altı senelik hummalı bir çalışmanın ardından Morrowind raflardadır. Oyun inanılmaz bir başarı yakalar. Howard'ın GOTY avcılığı start almıştır. Skyrim'e dek çıkardığı efsanevi oyunların hepsi bu ödülü ve fazlasını hakkıyla toplayacaktır.



2006 Oblivion zamanı gelip çatmıştır. TES serisinin cazibesine kapılmayacak oyuncu kalmamıştır artık.



2008 Fallout serisi Bethesda'nın ellerinden çıkan üçüncü oyun ile ortamlara dönüş yapmıştır. Belki önceki oyunlara gönül veren eski tüfekleri her manada tatmin edemese de, oyun ödülleri ve olumlu eleştirileri toplamayı bilir.



2011 Skyrim çıkagelir. Geçmiş olsundur, hayata ara verilmiştir.



2015 Fallout 4. Etkileri hâlâ sürüyor.





GAMING ISTANBUL 2016 GEZİNTİ REHBERİ

FUAR ÖNCESİ PLAN PROGRAM VAKTİ -SARP KÜRKCÜ

Türkiye'de oyun fuarı konusuna yeni ve profesyonel bir bakış açısı geliştirmeyi amaçlayan **Gaming İstanbul 2016 (GIST)** ile ilgili gelişmeleri geçen ay sizlerle paylaşmıştık. Sahip olduğu özellikler ve sektöre yaklaşım açısından dünyanın en büyük oyun fuarı Gamescom'la eşdeğer olmaya çalışan bu etkinlik 4-7 Şubat tarihleri arasında İstanbul Kongre Merkezi'nde gerçekleştirilecek. E tabii etkinliğin planı netleşmeye devam ediyor, biz de bu güncellemeleri takip ediyoruz. Malum, böylesine büyük bir etkinliğe plansız programsız katılmak olmaz. Hem gerçek çapından da bahsetmek gerek.

GIST'in tüm alanı 10.000m^2 ve bugüne kadar video oyunları özelinde Türkiye'nin gördüğü en büyük fuar olacak. Bu nedenle de **GL Events** ekibi katılımcıları doğru yönlendirmek için mümkün olduğunca detaylı bir harita hazırlamış. Gamescom nasıl ki temelde Avrupa'nın (ama artık dünyanın) oyun merkezi olmuşsa, GIST'in amacı da MENA bölgesi için bu rolü üstlenmek. Orta Doğu ve Kuzey Afrika'nın içinde bulunduğu bu bölge oyun dünyası için yeni sayılabilecek parlak bir pazar ve Gamescom ile Türkiye'nin partnerliği de anlamını böyle kazanıyor. Bu bölgede en büyük video oyun merkezi olma amacında Türkiye, GIST de bu stratejinin önemli bir parçası. Sadece ücretsiz oyunlar ve dağıtılan kodların değil, gerçekten oyunların konuşulacağı bu fuara herkesi bekliyoruz. Etkinlik biletleri **Biletix**'te, tüm bilgiler ise aşağıdaki linkte: *www.gamingistanbul.com*



NEREDE NE YAPMALI?

■ **ANA FUAR ALANI:** Katılımcıları günbegün netleşen GIST'in ana bölümleri, haritada sahne yakınlarında bulunan yerler. Gerek yazılım, gerekse donanım tarafında uluslararası firmalar oyuncularla buluşmak için orada olacaklar.

■ **BAĞIMSIZ OYUNLAR:** Bağımsız oyun geliştiricilerinin fuarlarda stand masrafıyla uğraşması acımasız bir gerçektir muhakkak. Ama GIST, geliştiricilerden gelen başvurular üzerinden bu alanı ÜCRETSİZ sunacak. Oyununuzu tanıtmak istiyorsanız, tinyurl.com/ogz99-indie adresine 15 Ocak'a kadar başvurunuzu yapın.

■ **EĞLENCE ALANI:** Video oyunları, eğlence ihtiyacınızın tümünü karşılamıyor mu? Eğlence alanında GL Events ekibi başka ve eğlenceli etkinliklerin planını yapıyor.

■ **ALIŞVERİŞ ALANI:** Bir oyun fuarı, alışveriş için ayrılmış bir alan olmadan eksik sayılır. Sadece oyunlar ve donanım değil, genel olarak "geek" kültürüne yakışacak birçok dükkanla dolu olacak bu alan.

■ **TURNUVA ALANI:** Fuarların vazgeçilmezlerinden bir diğeri de turnuvalar. Hearthstone, CS: GO gibi isimlerin yanında daha büyük katılımcıları ve oyunlarını bu alanda göreceğimizi fısıldıyor GL Events ekibi.

■ **OYUN KARİYERİ:** Türkiye'de oyun sektörünün bir parçası olmak isteyen insanların kesinlikle uğraması gereken bir alan burası. Konu, sadece geliştirici tarafı da değil. Üniversitelerden firmalara çeşitli standartlarda pazarlamasıyla, analistiyle farklı pozisyonların temsilcileriyle kaynaşma şansı var katılımcıların. Sonuçta video oyun sektörü bir balon değil, gerçekten "var" ve yeni insanlara kucak açıyor her daim.

■ **ANA SAHNE:** Fuar boyunca Hearthstone gibi çeşitli turnuvalara ev sahipliği yapacak bu sahne. Ama asıl amacını 5 Şubat akşamı Karnaval DJ Parti ile gerçekleştirecek. Fuar sonrası ilk eğlence olsa da, tek değil bu tabii. Sonrasında, 6 Şubat akşamı da aynı sahnede Bedük yer alacak. Canınız konser değil de "geek" kültürü çekiyorsa, 7 Şubat Pazar günü bu sahne Cosplay yarışması ile taçlanacak.

■ **COSPLAY ALANI:** Yarışma ve büyük gösteri pazar günü ana sahnede gerçekleşecek olsa da, cosplay seven ve yapan insanların kaynaşacağı alan burası. Fotoğraflar, sohbetler, artık aklınıza ne gelirse bu alanda dönecek.

■ **ÇOCUK PARK:** Bu tür etkinliklere gelmeye niyetlenen ama çocuklarından da ayrılmak istemeyen ebeveynler GIST'te rahat edecekler. Fuara 0-3 yaş çocukların girmesi yasak tabii, o nedenle 3 yaşından büyük çocuklar bu alanda istedikleri gibi keyifli vakit geçirebilirler. Ebeveynler de çocukları olduktan sonra oyunculukla vedalaşmaları gerekmediğini bir kez daha hatırlamış olur.

■ **OYUNGEZER:** Haritada gözünüze ilişti mi bilmiyorum ama biz de oralardayız! Gelin yahu, maçımızı yapar iki oyunun belini kırarız birlikte.

GELİŞTİRİCİ KONFERANSI

GIST 2016 bünyesinde gerçekleştirilecek olan geliştirici konferansı da tam gaz hazırlanmaya devam ediyor. Bünyesinde oyun geliştirme ve bunun etkilerine dair farklı konuların işleneceği bu konferans ana etkinlikten uzakta, Bahçeşehir Üniversitesi'ne ait olan salonlarda gerçekleştirilecek.

GIST'in geliştirici konferansı kısmı ana ekinlikten önce gerçekleşecek. Böylelikle katılımcılar GIST günlerini konferans salonlarına kapanıp geçirmek zorunda kalmayacak. 3 Şubat 'ta Ninja Theory'den Emrah Elmaslı ve Alessandro "Talexi" Taini'nin katılacağı konferans, "**Oyunlarda Konsept Tasarımı ve Sanat Yönetimi**" Fazıl Say Sahnesi'nde gerçekleşecek. Yine 3 Şubat tarihinde bir başka önemli konu, "**Sanal Gerçeklik Konferansı**" da B Konferans Salonu'nda katılımcılarla buluşacak.

Bu etkinliklerin biletleri de yine ayrıca **Biletix**'te bulunuyor. Konferans başvuru ve detayları ise ***www.gamingistanbul.com'da.***







İnadına köşeden,
inadına kuytudan vuracağım işte!

UNCHARTED 4: A THIEF'S END MULTIPLAYER

DOĞRU MU ARTIK İSİM? -ENİS KİRAZOĞLU

İtiraf Köşesi: *A Thief's Ending, The Thief's End… Sorun biz de mi yoksa Naughty Dog yanlış isim mi tercih etmiş bilemedim (tamam tamam biz-de sorun) fakat şu oyunun ismini dergide bir türlü doğru yazamadık arkadaş. Hayır yani sevdiğimiz de bir oyun kendisi... Niye böyle oluyor?!*

Henüz çıkışına var bayağı fakat Naughty Dog sağolsun *Uncharted 4* için bir multiplayer beta ortamına soktu bizi. Oyunu ilk kez oynama şansına erişen oyunculardan biri de bendim. Çok sevdiğim fakat multi modlarına uzak kaldığım bir seri olmasına rağmen bu beta teklifine hayır diyemedim. Ve oynadım, evet, hiç tahmin etmediğim kadar çok oynadım.

Hayır, şahane grafiklere veya akıcı animasyonlara sahip olduğu için oynamadım bu oyunu. Veya o leziz Türkçe seslendirmeleri için de oynamadım. Sonuçta multiplayer ortam burası. Oynadım çünkü aksiyon tam olarak *Uncharted* aksiyonuydu. Hızlı, heyecanlı, keyifli.

İlk olarak bahsini açmak istediğim konu, önceki *Uncharted*'larda eksi bulduğum vuruş hissinin, bu oyunla birlikte formunu bulmuş olması. Artık attığınızı hissediyorsunuz. Maç içindeki tempoysa önceki *Uncharted* oyunlarıyla paralel sayılır. Fakat Naughty Dog, bu kez serinin önceki oyunlarından ziyade, *The Last of Us*'ın multi kısmından bayağı bir özelliği yeni oyununa adapte etmiş.

KOZ MAÇA!

Artık maç içindeki dengeleri değiştirmek için elinizdeki silah dışında da birkaç kozunuz var. Bu kozları devreye sokmanız konusundaki en büyük yardımcınız da kazanacağınız para. Maç içerisinde yaptığınız her hareket size para olarak geri dönüyor. Adam indirmek 100 dolar, nakavt etmek 50 dolar gibi... Bu paralarla yapabilecekleriniz ise maçın kaderini etkiliyor:

Her maçtan önce silahlarınızın yanında seçtiğiniz ekipmanlarınız bulunuyor. Ekipmanları yardımcı, mistik güç, teçhizat ve ağır silahlar olarak dörde ayırabiliriz. Bunları maç esnasında aktif hale getirmek içinse para kazanmanız gerek. Misal, ağır makineli taşıyan bir yardımcıyı çağırmak istiyorsanız 800 doları gözden çıkarıyorsunuz. Bu tip bir farklılık, çatışma ağırlıklı ilerleyen bir oyuna hafif bir taktik katmış. Çok da hoş olmuş. Fakat az önce belirttiğim ekipman tiplerinden "yardımcı"ları biraz sıkıntılı buldum. Doğrudan düşmanlarla etkileşime girdiklerinden maçın kaderini değiştirebiliyorlar. Umarım dengeyi tutturabilirler bu konuda. Çünkü beta'da denk gelmesem de koordine şekilde oynayabilen beş arkadaşın aynı anda beş yardımcı çağırması sadece maçın kaderini etkilemekle kalmaz, maçı süpürür.

DAR ALANDA HALATLAŞMAK

Multiplayer beta olmasından dolayı sadece iki haritayı görebildik oyunda. Bunun bir tanesi E3'te gösterdikleri orman bölümünün multiplayer için konsantre hale getirilmiş versiyonuyken diğeri daha bir şehir içi, daha bir çarşı pazar ortasındaydı. Artık sağa sola fırlatabileceğimiz bir halatımız olduğu için dikey düzlemde uzamış alanlara da sahipti bu haritalar. Açıkçası haritalar olması gerektiği büyüklükte, sizi çatışmadan ne koparıyor ne de düşmanla devamlı yüz yüze kalıyorsunuz. Ama haritalardaki varyasyonların tam sürümde biraz daha çeşitli olmasını umuyorum. Bu haliyle 10 el sonra sıkabilir görüntüsü çiziyor. Fakat bunun dışında beta istenilen mesajı vermekte oldukça başarılı. En azından benim adıma. Çünkü tek kişilik senaryoya endekslenmiş bu bünyeyi bile tam sürüm çıktığında multiplayer'a dönüp bakması için ikna etti.

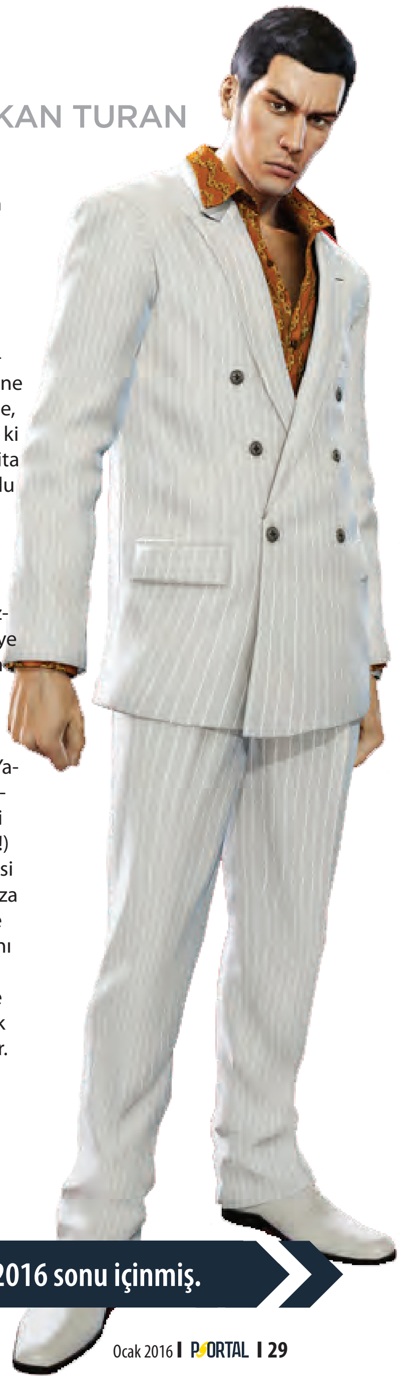
Tür: Aksiyon / Macera **Yapım:** Naughty Dog **Dağıtım:** Sony **Platform:** PlayStation 4 **Çıkış Tarihi:** 27 Nisan 2016





YAKUZA ZERO

ŞEKERSİZ AMA YİNE DE ÇOK KANLI! -VOLKAN TURAN



Sanırım Yakuza nedir, kime denir gibi bir açıklama yapmadan bir *Yakuza* oyunu için ön inceleme yazabilirim. Hepimiz eminim ki en az 12 tane yakuza temalı film izlemiştir. Tamam, pek çoğunun çok kötü olduğunu biliyoruz ama Takeshi Miike veya Takeshi Kitano'nun filmleri de bir o kadar altın değerinde değil midir a dostlar? Serseriliğin çok ötesinde olan Yakuza kültürü, neyse ki oyun dünyasında daha da derin işleniyor ve *Yakuza* kesinlikle bunun başını çekiyor. Ama *Yakuza* serisinin de hayranı değilseniz, size kimse kızmaz çünkü nedense oyunun Asya'dan çıkıp Batı'ya açılması çok sürüyor. *Yakuza 6*, Japonya'da 2016'nın ortalarında çıkacakken, biz de daha bu yıl başında çıkan Yakuza Zero'ya 2016'da kavuşacağımız haberini PlayStation Experience'te alınca, tabii ki avuçlarımız kaşındı, şöyle yastıklara iki yumruk atmadık değil. E kolay değil serinin en başına gidip her şeyden önce neler yaşanmış öğrenmek.

BANA BİR ZERO AMA DIŞARIDAN OLSUN

Oyunun adından da anladığınız gibi *Yakuza Zero* (YZ diyelim) ana hikâyenin başına, 1988'e geri dönüyor ve odağına da tabii ki **Kiryu Kazuma**'yı alıyor. Yine de Kazuma yalnız olmayacak bu macerada, Ona Majima Goro eşlik edecek (ki kendisini yan oyun *Of the End*'te görmüştük). Hikâyenin başını da dönsek Kazuma'nın bebekliğini görecek halimiz yok, Kazuma yine bir klana üye ama daha ufak işlerin adamı. Haraç toplarken yanlışlıkla öldürdüğü birisinin yüzünden üç büyük ailenin arasında ufak bir gerilim yaşanır ve olaylar gelişir. Anladığımız kadarıyla eski *Yakuza* oyunlarındaki gibi ufak bir adımla başlayan gezinti hikâyede çok büyük olaylara neden olacak, kasvetli sahneler birbirini takip edecek; biz de üç milyar saat sinematik izleyeceğiz, yaşasın!

Her *Yakuza* oyununda olduğu gibi *YZ* da formülünü değiştirmeyecek. 80'lerin Japonya'sında sizi serbest bir şekilde bırakacak ve siz de acaba nerede başımı en iyi belaya sokarım diye uğraşıp duracaksınız! Neyse ki *YZ*'da sizi diğer serilere nazaran daha fazla aksiyon bekliyor. Seçilebilir iki karakter olması, her karakterin dört farklı dövüş stili olması (artık dans eder gibi mi dövüşürsünüz yoksa defansif mi o size kalmış) onlarca alt yetenek olması, süper vahşi bitirici hareketlerin olması, hikâyeden sıkılanlar için ilaç olabilir diye düşünüyoruz. Ama yine de oyunu bitirmek için onlarca karakter tanıyacak, binlerce satır okuyacak, daha derinlere gitmek isteyen olursa yine onlarca alt görevlerden oluşan yan hikâyeler *YZ*'da hazır kıta sizi bekleyecek. Tabii ki mini oyunlar da oyunda bulunuyor, o olmazsa olmazı serinin zaten.

MADEM 80'LERDEYİZ, İĞRENÇ GİYİNELİM!

Hani ilk *Yakuza* oyununun detay seviyesi, doğal olarak, çok yüsek değildi son oyunlara göre ama *YZ*, her ne kadar ilk oyunun da öncesinde geçse, detaydan geberiyor diyebiliriz. Tabii ki karşınızda *GTA V* kadar geniş bir harita olmayacak ama her metre karesi dolu diyebiliriz. Tüm dekorasyon 80'lere göre yapılmış, tüm NPC'ler o günün iğrenç Japon modası ile giydirilmiş (nereden biliyorsun diyen olursa, oyun Japonya'da çıktı, kısa da olsa izledik yani hıh). Bu detayların hikâyeye katkısı olacağını sanmıyoruz ama en azından avare avare gezmek, göz zevkimizi okşayacaktır.

Benim gözüm her ne kadar hâlâ Yakuza 6'da olsa da (ilk paragrafta bahsettiğim Takeshi Kitano oyuna kendi sesiyle konuk olacak, daha ne olsun!) *YZ* seriyi sevenlerin çıkışını beklemesi gereken bir oyun gibi duruyor. Yakuza oyunlarının kalitesi zaten bellidir, ne efsane ne de iğrençtir, *YZ*'dan da aynı performansı görebiliriz. En nihayetinde zaten geniş olan hikâyeyi iyice genişletiyor oyun ve teknoloji olarak da seriyi bir adım öte yaşımak istiyor. Madem onlar istiyor taşımak, biz de bekleyeceğiz seve seve...

Tür: Aksiyon / Macera **Yapım:** SEGA **Dağıtım:** SEGA **Platform:** PS4 **Çıkış Tarihi:** 2016

SON DAKiKA! Cyberpunk 2077'yi daha çok bekleyeceğiz. En erken çıkış planı 2016 sonu içinmiş.

BİZ BUNLARI İSTİYORUZ

2016'DAN NE İSTEDİĞİNİZİ BİLİYORUZ. HEP BİRLİKTE SÖYLEYELİM: FFVII REMAKE!



FINAL FANTASY VII REMAKE

Geçen tüm oyun dünyası olarak oturuyoruz, karar verdik, *Final Fantasy VII Remake* çıkınca komple dükkânları kapayıp gideceğiz. Fena geliyor meret. Ama şimdi oyunu överek doldurmayayım buraları, yazın sözü verilen günler nihayet geldi ve yapımcıları geçtiğimiz ay içinde oyun hakkında bolca ayrıntı paylaştı.

Öncelikle ağzı açık *FF VII Remake* bekleyen herkeste karışık duygular uyandıran bölüm bölüm yayınlanma mevzusu var elbette. Yani kaç parça olacak, her bir parça ne kadar büyüklükte olacak vs. gibi ayrıntılar verilmedi maalesef, net konuşmak zor o yüzden ama şu bir gerçek ki eğer tüm bölümler çıkana kadar bekleyecek takatiniz yoksa oturup oyunu baştan sona oynayamayacaksınız. Daha net konuşmak zor çünkü bu büyük çaplı bir RYO ve ne Telltale oyunları gibi adventure'lar ne de *Starcraft II* gibi tek tek görevlerden oluşan bir strateji iyi bir örnek değil. Belki *Mass Effect* üçlemesini düşünmemiz daha doğru olur. *FF VII Remake*'in her parçası *Mass Effect*'in bir oyunu kadar dolu olacaksa neden olmasın diyeyim.

Bu konuda beni en çok düşündüren şey yapımcıları oyunu bölme sebebi olarak "*FF VII* çok büyük ve tek, zengin bir yeniden yapıma her şeyi sığdıramayız" sözleri oldu. Bu noktada da *FF XV*'e dönüp bakıyorum, genel kalite olarak *FF VII*'ye yaklaşıp yaklaşmayacağı ayrı mesele ama *FF XV* çok büyük çaplı bir oyun. "Acaba yapımcılar *FF VII Remake*'e *FF XV*'ye verdikleri önemi vermiyor mu?" diye düşündürmedi değil bu söyledikleri. Neyse, bekleyip göreceğiz.

Parça parça olma olayını bir kenara koyarsak ilk oynanış videosundan gördüğümüz kadarıyla... Oyun ciddi ciddi harika duruyor yahu! Aksiyon akıcı (gerçek zamanlı dövüş sistemini kabullenin artık), modellemeler şık, seslendirmeler yakışmış, Midgar'da dolaşabilmenin keyfi zaten ayrı... Projede Unreal Engine 4 kullanılıyor ve görsel olarak da oyun şu an, yapım aşamasının başlarında bile oldukça sağlam duruyor, *FF XV* kadar olmasın (bak yine!).

Açıklanan birkaç önemli ayrıntıyı daha paylaşayım kısaca. Savaşlara üçer kişilik gruplarla gireceğiz ve yönettiğimiz karakteri istediğimiz an değiştirebileceğiz. Muhtemelen bir adamı Cloud'la havalandırıp Vincent'a geçerek ateşli silahlarla canına okumak gibi atraksiyonlara girebileceğizdir (hmm, leziz...). Hoş olmayan bir bilgi; sosyal durumlar *FF VII*'nin çıkışından bu yana değiştiği için bazı sahneleri daha dikkatli yapacaklarını söylüyor yapımcılar. Benim bundan anladığım mesela bir banyo sahnesi vardı oyunda, eşcinselleri kızdırmamak için daha mânâsız bir şeye dönüştürecekler. Düşünmeyin arkadaşım şöyle şeyleri, özgür olun, canınız nasıl istiyorsa öyle yapın şu oyunu!

Yani biraz tepki gören şeylere odaklanmış oldum ama kafalarda bazı soru işareti oluşturan şeyler olduysa da genel olarak güzel şeyler gördük ve duyduk *FF VII Remake* hakkında bu ay. Mesela bakınız yapımcılar ne diyor; "oyundan birkaç şeyi çıkaracağız ama çıkardıklarımızın çok daha fazlasını ekleyeceğiz". Bunun üzerine bir de Yoshinori Kitase'nin şu çok acayip laflarını da paylaşayım:

"Yıllarımı *FF VII*'yi baştan yapmaya adamak konusunda kararsızdım ancak *FF VII Remake* ile Midgar'ın derinliklerinden gezegenin göklerinin ötesine; hikâyenin, dünyanın ve *FF VII* tecrübesinin ötesine gitme fırsatımız doğdu. Ayrıca daha önce de söylediğim gibi, sürprizler yapmayı seviyoruz."

Yani benim anladığım kadarıyla diyor ki, *FF VII Remake* aslında Remake olmanın biraz daha ötesine geçecek ve *FF VII*'nin anlattığının daha fazlasını anlatacak ki buna göklerin ötesi de dâhil. Yani bu ne demek? Tam bilemiyorum ama belki Jenova'nın kökenine dair çok enteresan şeyler görebiliriz demek! Heyecan treni kalktı gidiyor, siz de gelsenize? **-Ömer**



Tür: J-RYO **Yapım:** Square Enix **Dağıtım:** Square Enix **Platform:** PS4 **Çıkış Tarihi:** Belli değil



HITMAN

Ajan 47'nin yeni ama öz olarak Blood Money'e benzeyeceği macerasından bilgilerle geliyoruz karşınıza bu ay. Evet, Hitman: Absolution dahil oyunlarda yaşanmış her şey 47'nin tarihinin bir parçası olmaya devam ediyor. Bu, bir reboot değilmiş anlayacağınız. Ama IO Interactive, oyunda sabrın ve planlamanın önemli olduğu günlere de geri dönme peşinde. EDGE ile yapılan röportajda yaratıcı yönetmen Christian Elverdam bunun altını çiziyor. Bazen bir müzenin önünde duracak, hangi kanadın işimiz için daha uygun olduğunu çözmek için seyretmemiz gerekecekmiş. Absolution'dan mutsuz ayrılan hayranların duymak istediği sözler bunlar işte. Yine de oyun fazla özgürlükle gelmiyor. Her bölümde çeşitli Fırsat'lar ve İmza Süikast'ler olacak. Bir yere sızmak ya da hedefi özel bir şekilde temizlemek için bunları takip etmek gerekli. Fazla özgürlüğün dikkat dağınıklığıyla örtüştüğüne inanıyormuş Elverdam ve ekibi. Mecara 11 Mart'ta başlıyor, sonrasında da güncellemeler ve görevlerle Hitman hayatımızda eski karizmatik yerini alacak diye düşünüyoruz. **-Sarp**

Tür: Gizlilik / Aksiyon **Yapım:** IO Interactive **Dağıtım:** Square Enix **Platform:** PC, PS4, Xbox One **Çıkış Tarihi:** 11 Mart 2016



FAR CRY PRIMAL

Tür: FPS **Yapım:** Ubisoft Montreal **Dağıtım:** Ubisoft **Platform:** PC, PS4, Xbox One **Çıkış Tarihi:** 23 Şubat 2016

Dürüst olayım, ofisteki birçok insanın heyecanını görsem de Far Cry Primal bana en başından beri kötü bir fikir gibi gelmişti. Blood Dragon'un gazına kapılan OGZ erkânı, yeni bilgiler açıklanınca biraz geriledi tabii. Primal, Far Cry'ın tüm mekaniklerini bir şekilde oldurarak milattan 10.000 yıl öncesine götürüyor bizi. Dürbünle düşman mimlemek yok, onun yerine göğe şahin salıp onunla işaretlemek var. Şahini "upgrade" edip, düşmanların kafasına alev bombası atabilmek var. Bu sefer helikopterimiz yok ya hani, alternatif işte.

Havyanları evcilleştirebiliyor, onları da yanımızda gezdiriyoruz. Elimizi uzatarak vahşi bir ayıyı tank olarak yanımıza almak, DPS görevinde de kılıç dişli bir kaplanı tutmaktan daha güzel ne olabilir ki?! Yine bölge ele geçirmek için "outpost" aldığımız, yine oyunu Far Cry 4'ün menüsüyle kontrol ettiğimiz, sorun oldu mu ekranda kocaman "WARNING" yazan ama can kutuları biraz eskimiş gibi gözüken bir oyun var karşımızda. Yok ya, olmuş olsun diye kılıfına uydurulan bir Far Cry yan oyunu geliyor gibi. Ama Ubisoft "bu bildiğiniz tam oyun" diye konuyu yine baltalıyor. Ne desek, bilemedik ki... **-Sarp**



2015 YILININ

OYUN ÖDÜLLERİ

Koca bir yılın video oyun birikimini sadece 20 sayfaya nasıl sığdırırsınız? Milyon dolarlık soru aslında bu. Oyungezer olarak bu konuyu o kadar farklı şekillerde ele aldık ki zaman içinde… Tek tek kategorilere böldük, olmadı o sınırları yıktık ve daha esnek başlıklara geçtik. Ne zaman dosyayı paketlesek "Eyvah!" diye bir ses duyulurdu bir yerlerden. Çünkü yılın en uğursuz gününde ofise gelen en uğursuz oyun vardır, dünyalar güzeli olan. Ve o oyun, bir şekilde parmaklarımızın arasından kaçar ve unutulur yılın diğer günleri ve oyunları arasında.

Bu sene tekrar deniyoruz, bu sene derdimiz tek bir tacı tek bir oyuna takıp yolumuza devam etmek değil. 2015, video oyunları düşünüldüğünde hem olayları hem de oyunları açısından dolu doluydu ve her şeyden önce bu yılı bütün olarak kutlamak niyetindeyiz. Hemen panik yapmayın canım, bu sefer nur topu gibi bir "Yılın Oyunu" da var elimizde. Ama söz veriyoruz, o sayfaya gidecek olan yolculuk hiç olmadığı kadar doyurucu.





Yılın FPS OYUNU

• HALO 5: GUARDIANS •

2015 yılı için çok şey söylenebilir ama akılda kalıcı FPS oyunlarıyla anılacağını söylemek güç. Halo 5'e geçmeden önce rakiplerine iyice bakmak gerekiyor. Büyük umutlarda ortaya çıkıp saman alevi gibi sönen SW: Battlefront ve senelik çıkışını yapan Call of Duty: Black Ops 3 dışında ciddi bir rekabet de yoktu ne yazık ki bu seri için.

Özünde çok oyunculu üç oyuna baktığımızda, hangisinin en kaliteli olduğu kadar aynı zamanda hangisinin 2016'nın büyük bölümünü geçirmeye yetecek içeriğe sahip olduğu sorusu da önem kazanıyor. Battlefront, Star Wars hissiyatını verse de biraz da film yüzünden oyunu alacak yeniyetme oyuncular düşünüldüğünden yeterince derinliğe sahip bir oyun değil. Bunu hem oyun esnasında hem de tek seferde bir saatlik oyun süresinden sonra sıkıcılaşmaya başlamasından az çok anlıyorsunuz. Battlefront'un kitleleri çekmek için bu kadar sığ kalması doğru bir karar olabilir ama aynı sebeple o çektiği güruhu kendinde tutabileceğine açıkçası inanmıyorum.

Call of Duty ise bir başka sorun. İçerik olarak üç farklı oyun moduyla fazlasıyla dolu olduğunu ve düzgün altyapısı sayesinde derin ve çekişmeli maçlara imkân verdiğini söylemek mümkün. Dört kişilik ortaklaşa senaryo eski Call of Duty'lerin ağırlığını taşımayı başarsa da yine de eski oyunların üzerine yeterince element ekleyemiyordu. Ben artık bir sene öncesinin içeriğinin üstüne ufak eklemeler yapan aynı oyunu değil, risk alan ve hatta Call of Duty anlayışına yön veren bir oyun görmek istiyorum. Call of Duty: Black Ops 3 bu sene benim için kesinlikle bir hayal kırıklığı değildi ancak başarılı olmak istiyorsa oyun anlayışımı temelinden sarsacak bir şeyler yapması gerekiyor.

Halo 5'e gelirsek, onun da Call of Duty kadar güvenli oynadığını söylemek yanlış olmaz. Oyun mekanikleri çok değişmemiş. Oyunun aylarca, belki yıllarca oynanmasını sağlayacak en önemli mod ise beklendiği üzere kalabalık savaşlara imkan veren Warzone değil, beşerli takımların tek canla geometrik alanlarda savaştığı Breakout olacak. Ortaklaşa oynanış mantığını CoD BLOPS 3'ün aksine düzgünce işleyen Halo 5, bu karışıma bir de büyük bir üçlemenin ilk adımları olacak oyun modunu ekleyince tadından yenmeyecek hale geliyor. Xbox One'da beraber takılacağınız bir arkadaş grubunuz varsa, arada televizyonunuzda çevirim içi maçlar atmayı seviyorsanız, tercihiniz şüpheye yer bırakmayacak şekilde Halo 5 olmalı. Dolu içeriği ve açılabilir eşyaları derken 2016'yı dolu dolu geçirebilmeniz için gerekli tek FPS, Halo 5 olabilir zira. **-Ali**

EN İYİ KARAKTER

• CIRILLA FIONA ELEN RIANNON •

THE WITCHER 3



Düşünün; The Witcher 3 bir rol yapma oyunu ve biz Geralt rolündeyiz. Ve Geralt manevi kızı Ciri'yi her şeyden çok seviyor. Yani bizim de oyunlarda yeni tanıştığımız bu karakteri çok sevmemiz gerek ki bu meşakkatli yolculuğun gerçekten anlamlı olduğunu hissedelim. Peki sevdik mi? Hem de nasıl! Canımız, biriciğimiz o bizim!

Görsel olarak son derece samimi bir hava veriyor zaten ama onu bir kenara koyalım. Tecrübesiz bir savaşçı olmasına rağmen sevdiklerini tehlikeye atmamak için her şeyi üstlenmeye çalışması ama yükünü paylaşmak isteyen diğerlere de kırıcı yaklaşamaması, kiminle tanışsa daha sıcak bir insan haline getirmesi, biyolojik babasının despotluğuna karşı dik durması, Geralt ve Yennefer'le olan o insanın içini ısıtan iletişimi... Beraber kartopu savaşı yapmak veya gidip bir büyücünün mağarasını dağıtmak paha biçilemezdi. Yolculuğun sonunda neyi seçmiş olursan ol, kalbimiz seninle. **- Ömer**

Gönlümün Birincisi!



SOMA

Sualtı basıncını yirim!

Elbette 2015 mükemmel bir oyun yılıydı. The Witcher 3, Fallout 4, MGS 5 ve daha birçokları bu yıl hayatımızı kapladı. Ama benim için bu yıla damgasını vuran, dev gibi bir konuya değinen "küçük" bir korku oyunu oldu: SOMA.

Amnesia ve Penumbra korku oyunlarıyla bildiğimiz, mahallenin efendi çocuğu Frictional Games SOMA'y-la çok beklemediğimiz bir şey yapmış: Korku muslu-ğunu kısarken, hikaye barajını sonuna kadar açmış. Bu yaklaşımları gayet uzun, gayet tatmin edici, gayet tedirgin edici bir oynanış çıkarmış ortaya. Oyunun geneli korkunç değil, daha çok "fazlasıyla tedirgin edici". Elbette ensenizden içeri soluyan ultra korkunç yaratıkların olduğu bölümler var. Ve bunların olduğu kısımlar, oyunun geneliyle karşıtlık yarattığı için etkisi katlanarak artmış.

Ama SOMA'yı benim için benzerlerinden katbekat yukarıya koyan, anlattığı hikâye oldu. Hikâye anlatımı çoğu oyunda benim istediğim gibi olmaz: Ya eften püften bir konuyu abartarak güzelmiş gibi gösterirler ya da çok büyük ama klişe bir hikâyeyi iyi işlerler. SOMA daha önce hiç karşılaşmadığım düzeyde felsefi bir konuyu, daha önce görmediğimiz bir "global ortamda" daha önce pek çok kez bulundu-ğumuz korkutucu bir mekanlar zincirinde anlatıyor. Anlattığı şeyin ne kadar karmaşık olduğunu size fark ettirmeden, usul usul işliyor zihninize. Ama değindiği noktalar fazlasıyla kafa bulandırıcı. Ve korkutucu... Ve üzücü...

Senelerdir bir oyun bittiğinde kafam ellerimin ara-sında, ekrana öylece bakakalmamıştım. SOMA bunu yaptı bana. **-Sinan**



YILIN ALTLIĞI

• FALLOUT SHELTER •

Önce şu gubidik başlığımızın ne anlama geldiğini açıklayayım. "Altlık" derken, sizi büyük hikâyeye, asıl temaya hazırlayan ya da asıl oyunun ertesinde çıkıp ortalığı toparlayan yan oyunları kastediyoruz. Fallout Shelter sadece birkaç haftalık ömrü olan bir oyundu (gerçi ben iki ay deli gibi oynadım, o ayrı) ve çok tatlı detaylarla dolu olsa da Fallout 4 diye bir oyun çıkıp gelmeseydi pek de kalıcı bir etkisi olmayacaktı üzerimizde. Üstelik grafik, oynanış, hikâye vs. Fallout'la alakasızdı. Nükleer fe-laket sonrasında şirin bir sığınağın şipşirin insanlarını çalıştırdığımız, seviştirdiğimiz, bazen çöle yollayarak bazen de sığınağı basan mutantlara karşı savaştırarak küçük kahramanlık hikâyeleri yaşattığımız mini bir köy kurma oyunuydu Shelter. Fakat kardeşim, deathc-law'undan minigun'ına, raider'ların kostümlerinden S.P.E.C.I.A.L.'a kadar Fallout evrenine dair her tür kavram o kadar iyi hesaplarla bir araya getirilmiş ki, Fallout 4 çıkana dek bu-nun ana oyunu destekleyen bir altlık olduğunu bile anlamadık. Eğreti değildi, hiçbir detay Fallout goygoyu gibi hissettirmedi. Kendi başına taş gibi oyundu. Ama Fallout 4 oynamaya başlayıp da Minutemen'in lideri Preston Garvey'le tanışınca aniden aydınlandım. Bu adam, bu kıyafet, bu silah! Tanıyordum. Preston'ı aylar önce Shelter'da büyük bir şans eseri sığı-nağıma almıştım ve bu önemli adamı haftalarca mutfakta çalıştırmıştım... **-Serpil**



EN OLGUN OYUN



• WORLD OF WARSHIPS •

Başlığı görünce pazarda hıyar seç-meye meyleden OGZ editörlerinin yorumlarını okuyacağınızı düşüne-bilirsiniz. Ama hıyardan ve pazardan çok, oyunlara ve topluluklarına bakıyoruz bu sefer. Çünkü derdimiz, harcadığımız zaman ve aldığımız keyif kadar içinde bulundu-ğumuz toplulukla da huzurlu olabilmek. Malum, MOBA'lar ve farklı bir dolu arena dövüşü sardı çevremizi. Bizse bu sene içinde oynadığımız tüm bu oyunları dök-tük ortaya, ödülü de World of Warships'e vermeyi uygun bulduk. Heroes of the Storm canavar gibi bir oyun, Shards of War çok hızlı bir giriş yaptı ve rüştünü ispatlıyor uluslararası turnuvalarla. Ama iş topluluğa, iletişime, seviyeye, küfür miktarının azlığı-na geldiğinde piyasadaki yeni ya da eski hiçbir isim WoWS'un eline su dökemiyor. Tabii bunda Wargaming'in ilk günden beri "ben paraya değil, temiz insana bakarım" politikasını benimsemiş olması ve acımasız ban uygulamalarında bulunmasının etkisi var. World of Tanks'ten gelen temiz kitle varlığını diğer oyunlarda da sürdürüyor. Hak ettiği değeri görmesi, en büyük temennimiz işte. **-Sarp**



PAS GEÇMEYELİM

• ORI AND THE BLIND FOREST •

Yılın oyunları seçiminde iki oyuna acırım ben: İlki senenin ortası ve daha öncesinde çıkan oyunlar. Çünkü adları unutulmuş, bıraktıkları izler yeni deneyimler yüzünden silinmiştir. İkincisi ise AAA'lar kadar popüler olmayan oyunlar. Burada stüdyo değil de daha çok aksiyon / macera ve FPS gibi türler karşısında boynu bükülen isimler var aklımda. Ori and the Blind Forest tam da böyle bir aday.

Ori'ye ne ödül verelim diye düşündük, sonuçta oynadığım süreçte ruha kazınan bir deneyimdi ve ofis insanlarıyla hemfikirdik bu konuda. Ama birçok konuda aday olup kenarda kalacağına, kendi köşesini vermek daha doğru geldi (ki böyle başka başlıklar da göreceksiniz dosyada). Ori and the Blind Forest, bunca yıllık platfrom oyunu geçmişimden sonra birisine "bu tür nasıl yapılır?" sorusunu sorsa cevap olarak göstereceğim yapıttır aslında. İddialı, biliyorum. Ama izin verin açıklayayım.

Platform oyunlarının bir ritmi olur, size baştan tüm becerileri veremezler yoksa sıkılırsınız. Sizi çok zorlarlarsa, bu sefer de saçı baçı yolar hale gelirsiniz. Ama Ori (kısaca böyle diyelim), bu konunun dengesini o kadar iyi sağlamış bir oyundu ki. Atlayacağınız her bir mesafe, haritada geri dönüp almanız gereken şeyler ve önünüzdeki coğrafyanın sizin kazandığınız özelliklerle yaprak yaprak açılması hissi. Bir platform oyununun arkasındaki en büyük başarının hep bu ritimde saklı olduğuna inanırım ben.

Ama animasyonları, renk paleti ve görsel stili de en az bu ritim kadar değerli bu oyunda. Gerçekten masalsı bir dünya, konuşması ya da Hollywood esprileri olmadan bağrınıza bastığınız karakterler, anlatmaya değer bir hikâyenin mükemmel bir tablo gibi yansıması. Ama bu tablo, aynı zamanda kulaklarınıza da hitap ediyor çünkü Gareth Coker'ın notaları inanılmaz.

Her şeyiyle mükemmel bir deneyimdi Ori and the Blind Forest. Kimileri zorluğundan şikayet etse de, bu yılın unutulmaz isimleri arasında yer almalı. **-Sarp**





Gönlümün Birincisi!



Heroes of The Storm

CİDDİ CİDDİ "CİDDİ" YA!

Blizzard'ın MOBA'da tam olarak ne yapacağını kestiremiyordum. Beta dönemlerinde, HoTS da Blizzard'ın son birkaç yıldır amiral gemilerinde gördüğümüz "casual" kitleye hitap etme furyasından nasibini almış gibiydi. MOBA ile hiç ilgisi olmayan ancak Blizzard oyunlarına aşina kitleye göre yapılmış basit bir oyun vardı sanki elimizde. Ancak sonrasında gördük ki (ben şahsen gördüm) HoTS'un çıkışı en çok rakiplerine yaradı. Karakter bazlı seviye atlama sistemi, farklı kişi tarafından oynan karakterler, farklı haritalar ve görev sistemleri... Her MOBA HoTS'un açtığı yolda bir şeyler yapmaya başladı. Yenilikçiliğe çok kapalı gibi duran MOBA türüne yenilikçi bir yaklaşım getirdi HoTS. Yani, HoTS zor olanı başardı ve MOBA türünde "kafaları" açmasını bildi. **-Deniz**



Kültür Ataşesi

Bu yıl bir başka platform çıktı karşımıza: Never Alone. Eskimo kabilesi Iñupiaqların kültürünü paylaşan bu oyun da "kültürümüzü anlatsak, nasıl bir oyun olurdu"ya müthiş bir cevaptı. Oyun olarak aksaklıkları olsa da belgesel tadındaki videoları, kültürel eylemleri anlatış biçimi ve bunu oyuna yedirmesi takdir topladı. Neymiş, yeniçeri kaplamasıyla sorun çözülmüyormuş her zaman.

YILIN NOSTALJİSİ

• HOMEWORLD REMASTERED COLLECTION •

Yeni Battlestar Galactica'dan çooook önce, bütün bir uygarlığın canını kurtarmak adına göç ettiği, hayatların milyon milyon yok olduğu, üçüncü boyutta strateji yaparken tek bir surat dahi görmediğimiz seslere hayal gücümüzde hayat verdiğimiz bir oyun vardı: Homeworld. Relic Entertainment'ın bu unutulmaz eserini Gearbox'ın yeniden yapmak üzere satın aldığını duyduğumda çok da umursamamıştım.

Ama karşıma çıkan eser beni utandırdı. Yepyeni grafikler, modern bir oynanış ve bunun üstüne gelmiş multiplayer modu... Konsol kanadındaki Remastered oyunlar "sineğin yağının suyu" hissi verirken, Homeworld Remastered sevgiyle yapılmış hissi veriyordu. Hem öze sadık kalınmış, hem de yepyeni bir şeyler eklenmişti. Üstünden 16 sene geçmiş olması nedeniyle artık hikâyesi çok tanıdık gelse de, o hikâyenin unutulmuş yuvasına dönmek gibiydi Homeworld'ü 2015'te oynamak.

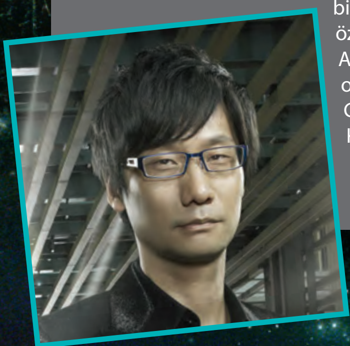
Tarihin en iyi gerçek zamanlı strateji serisini tek bir pakette birleştiren, klasik sayılabilecek hikâyesiyle yeni oyuncu kitlesine de çok şey sunabilecek bir oyundu Homeworld Remastered Collection. 16 yıl öncesinden onu hatırlayanlar için ise yılın en nostaljik oyunu olmuştu. **-Sinan**



SCUMBAG STACY

• KONAMI •

Gerçek #1: Hideo Kojima'yla aralarındaki anlaşmazlığın bedelini oyunculara ödettiği için P.T. hadisesinden beri Konami'ye uyuz oluyorduk. Yani evet, Silent Hills'in iptali ve P.T.'nin akıl dışı bir inatla konsollarımızdan ve hafızalarımızdan silinmeye çalışılması bizi fena halde Konami karşıtı yapmıştı. Adı ister önyargı olsun ister karakter analizi, Mart ortasından bu yana yüzümüzü ekşitmeden bahsedemez hale gelmiştik Konami'den. Gerçek #2: Metal Gear Solid V için Avrupa oyun basını haldır haldır videolarını çekip yayınlamaya başlamış, inceleme notları havada uçuşuyor, tek kişilik bloglarda bile 60 saatlik oyun süresi ardından hazırlanmış "alternatif sonlar" konulu makaleler yayınlanıyor ama bize (Türkçe içerik üreten tüm yayınlar dahil) henüz oyunun artwork'ü bile gelmemiş. Konami'ye attığımız "Sorun ne?" maillerine, özrü geçtim bir açıklamayla bile yanıt gelmiyor. Gerçek #3: Ama iplerin koptuğu, Konami'nin tam bir Scumbag Stacy olduğuna artık iknâ olduğumuz an, The Game Awards'da Geoff Keighley'nin açıklamasını duyduğumuz andı. Konami, Kojima'ya törene katılma yasağı koymuş. Bir başka deyişle, kafalar bizden bir utanç ödülünü hak edecek kadar yanmış... Gururla takdim ediyoruz. **-Serpil**





Yaşanası Dünya

• MEDICI •

JUST CAUSE 3

Onlarca farklı coğrafyada onlarca farklı savaş verdik, ama sahilini görüp de "şuraya bir plaj havlusu atsam, derdi tasayı bıraksam" dediğimiz kaç dünyayla karşılaştık? Bir kere Just Cause 3, şezlongda yayılan ve viskisini yudumlayan bir Rico ile açıyor perdesini, hani sonrasında göreceğiniz Medici'ye sizi hazırlarcasına.

Bir Akdeniz ülkesi kendisi, detaylarını ilerleyen sayfalarda incelemede okuyabilirsiniz zaten. Ama arkadaş, denizinden kumuna bir toprak bu kadar mı güzel olur! Havada wingsuit ile süzülüyorum, o esnada suya doğru bir dalış yapıyorum. Suya daldığım, gökyüzünün maviliğini sualtının turkuazına bıraktığı bir an var dalışın başlarında. Ben ki yaz tatili, sahilde malak gibi yayılmayı sevmem ama o sahneden sonra plaj çekiyor inanılmaz şekilde beni.

E bir de başında bela bir diktatör olduğunu hissettirmiyor hiç Medici. Etraf resort hotel dolu hâlâ, insanlar dertsiz ve tasasız. Güzelim üzüm bağları, çiçeklerle dolu tarlalar var. Yollar güzel, insanlar sakin, kasabalar dingin (biz patlatmadıkça). İşi gücü bırakıp ofisçe Medici'ye gidebiliriz her an, uyarmadı demeyin. **-Sarp**



EN BOŞ HYPE

• EVOLVE & BATTLEFIELD HARDLINE •

Ofiste oturmuş yazı yazıyorum, Sinan'ın sesi geliyor "Saaaaaarp!" diye. Hayır, tabağımı falan ortada bırakmadım. Bakayım, eksik iş de yok. "Efendiiiee-eem!" diye bir cevap çıkıyor benden. Karşısında "Geeeaaal!" diye bir yakarış. Yapacak bir şey yok, patron çağırıyor, gideceksin el mahkum...

Her yeni videoyla, gelen basın bülteniyle böyle savruluyoruz işte. O pırıltı. "Bunda bir ışık var" düşüncesi. Sonra başlıyor altını kazmalar. Çok parlak sinematik videoların ya da şişirilmiş sözlerin altını görüyoruz, serinin önceki oyunları kolpa çıktığında da yenisine objektif yaklaşabiliyoruz tabii. İşimiz bu, yapmasak ayıp. Ama bazen bir oyun geliyor, çeliyor aklımızı. Sonra duvara tosluyoruz, er ya da geç.

Evolve ve Battlefield: Hardline bu yazının iki ucundan tutuyor, yine erken ve geç taraflardan. Evolve'un patlayacağını kimilerimiz daha erkenden fark etmişti. Oyun eğlenceliydi ama ömrünün kısa olacağı gözlerinden okunuyordu. Bunu çok sık dile getirdik, "eğlenceli yapıyla oyuncuyu tutmaya yetmez, daha fazlası lazım"ı farklı şekillerde yazılara sıkıştırdık. Ama bizi geçin, küresel olarak Evolve saplantısı bitmedi, bitemedi. Ama sonra, bir anda bitiverdi.

Hardline ise bambaşka bir hikâye. Konsept açıklandıktan hemen sonra "bu ne be, ne biçim savaş alanı oyunu bu?" dedik. Oyuncuların yüzleri ve seslendirmeleri mevzu edildi, yine kanmadık. Ertelendi, hâlâ burun kıvırmaya devam ettik. Ama sonra fısıltılar yükseldi, "ya oluyor bu oyun gibi" dendi sağda solda. Orada bir miktar şüphe ettik kendimizden, etmeseydik ne de iyi olurdu halbuki.

Bu iki oyunu da inceleyen insan olarak (Evolve'da caaanım ofisimin desteği sağolsun) o şişkin balonun Hindenburg zeplini gibi kısacık bir sürede sönmesini seyrettim arkadaşlar. İkisine de gereken payeyi vermiştik zaten, en azından alnımız ak. Şimdi 2016'nın balonlarını tahmin etme vakti. Ben oturup başta No Man's Sky'ın olduğu listemi hazırlamaya başlayayım. Sormayın, çıkış tarihi beklediğimizden sekiz ay ileriye atıldığında ben sırtımı döndüm bu harikulade fikre. Efendim? Hardline da öyle gecikmemiş miydi? Bak seeeeeen... **-Sarp**





en tırt BAHANE

• ONUR KAYA •

Bu sene aralıkta çıkan oyunları yoksaymamayı uygun gördük. İncelemeleri ileride olan ama burada adı geçen oyunlar var yani. Geçen sene bunu yapmamış, The Talos Principle'ı çok başarılı olmasına rağmen "Yılın Bulmaca Oyunu" gibi bir payeyle ödüllendirememiştik. Onur ise The Talos Principle oynamıyormuş, kendince de sebepleri varmış. Onun bu sebebi, tüm yıl içerisinde gelmiş geçmiş en saçma bahane olarak kayıtlara geçti arkadaşlar:

> *Ben The Talos Principle oynamıyorum, çünkü Skyrim'de "Talos! Talos!" diye bağıran birisi vardı.*

Bahsi geçen karakter Heimskr bu arada, Talos'un rahibi kendisi. Whiterun'da Talos heykelinin altında durur, her geçişinizde kafanızın etini yer. Neyse, biz acımıyor ve Onur'u ifşa ediyoruz. Gururluyuz, 2015'i böyle bir inci ile kapatmaktan da mutluyuz. **-Sarp**



Gönlümün Birincisi!



else Heart.Break

Dijital papatyalarla "seviyor sevmiyor" oynamak

Oyunlarla da, bilimkurguyla da yıllardır içli-dışlıdan öte, birlikte yaşıyorum. Bu süre içinde hoşuma giden birçok eser oldu fakat aralarında orijinal yaklaşımlarıyla kafamı çevirmeme, bir dakika durup düşünmeme, oyunun evreninde yaşayıp, kıyafetlerini giyip, dilini konuşmak istememe sebep olan az sayıda bilimkurgu oyunu vardı.

Gerçi alışılmadık isimli else Heart.Break() için düşünme süreci hâlâ sürüyor gibi; çünkü oyunu hâlâ tam olarak kategorize edemiyorum. EHB bir puzzle oyunu mu, RYO mu, hacking simülatörü mü, yoksa bir aşk hikâyesi mi? Sanırım en yakın arkadaşı bilgisayarlar olan herkes için, EHB hayatın düpedüz olduğu kadar kopuk bir paraleli. Soğuk monitörlerin karşısında yalnız geceler boyunca kahve içip kodla uğraşacak, hayatı sizden daha iyi çözmüş bir kadının peşinde kalp kırıklığı ve bilinmezlik altında ezilecek, baskıcı devletler ve sanki meleklerin gözyaşlarıyla ıslanmışçasına rengarenk sokaklarda kaybolacaksınız EHB'nin içinde. Dünyası atomlar yerine bitlerden oluşuyor olabilir fakat sabaha karşı Dorisburg limanında rüzgarlı denizi izleyerek karakterimle birlikte yaşadığım duygular tamamen gerçekti. Oyun medyasının geri kalanı yıllar sonra geriye bakıp kıymetini anlar mı bilemiyorum fakat benim için else Heart.Break() bu yılın en iyi oyunu. **-Erim**





EN İYİ UYARLAMA

• GAME OF THRONES •
A TELLTALE GAMES SERIES

Bu yıl Telltale Games coştu gerçekten! Minecraft, Tales from Borderlands bir yandan, henüz başlamamış yapım aşamasındaki üç seriyi duyurmaları yetmiyormuş gibi, televizyondaki en beğenilen, en çok tartışılan diziyi de çok başarılı bir şekilde devam ettirdiler.

Game of Thrones gibi bir fikri mülkte hem orijinal hikâyeyi bozmayan, hem de ilgi çekici ve taze bir hikâye bulmak çok zor zanaattir. Ama Telltale bunu başarmış. Forresterlar'ın hikâyesi hem ilgi çekiciydi, hem de heyecan vericiydi. Kötü karakterler gerçekten nefret ettiriyordu kendilerinden. Tanıdık karakterlerden iyi tarafta olanlar yüzeysel kalmış olsa da Ramsey'in oyunda da nefret edilen ve korkulan karakteri çok başarılıydı. Dört daldan devam eden hikâyeyi toparlamak ve birbirine bağlamak da ustalık isteyen bir işti.

Sevdik mi? Eh, ilk The Walking Dead kadar değil tabii ki. Ama Telltale'in giderek tavsayan "interaktif film" türündeki tarzının hâlâ gideri olduğunu da hepimize gösterdi. Game of Thrones'a göre çok daha az riskli bir proje olan Tales from the Borderlands, eğlenceli ve zekâ dolu olmasıyla daha iyi bir oyundu. Ama üstlendiği uyarlama yükünü en iyi sırtlayan oyun, Game of Thrones oldu. **-Sinan**

Acıtan Uyarlamalar

Genele baktığınızda hataları olsa da Star Wars Battlefront ve Mad Max'ten de bahsetmek gerekli. Battlefront, müthiş ve ışıl ışıl bir savaş ortamını gerek görsellik gerek ses efektleri ve müziklerle vermeyi başarıyordu. Star Wars'u bu kadar yoğun gösterebilen başka bir savaş atmosferi hatırlamıyoruz. Mad Max ise ölü, umudun yok olduğu bir dünyayı vermekte başarılıydı. Sıkıcıydı, yapacak bir şey yoktu, bir şey yaptığınızda da sadece yapılmış olanı yıkıyor ya da bir şeyler topluyordunuz. E o dünyanın ruhu zaten tam da bunlardan oluşmuyor mu?



NE KORKTUK BE!

• KORKMAK İÇİN GÜZEL BİR YIL •

SOMA
Muhtemelen yılın en iyi korku/gerilim oyunu SOMA. Oynayanlar ondan bahsetmeden duramıyor ve oynamayanların ona karşı içten içe çekildikleri de bir sır değil. Bilimkurgu soslu oyun atmosfer olarak ilk iki BioShock oyununa göz kırpsa da yarattığı gerilim ve korku daha psikolojik ve derinizin altında dolanan bir kurtçuk gibi rahatsız edici. Ucuz korkutma numaralarına prim vermeyen yapım bize şu kritik soruyu soruyor; "İnsan olmanın anlamı gerçekte nedir?"

DYING LIGHT
Önce Harran'da geçmesi ile dikkatimizi çekmişti. Sonra öğrendik ki o Harran farklıymış. Oynanış videolarını gördükçe oyunda sıradan zombi aksiyonundan fazlası olduğunu gördük ve nihayetinde oyun çıktığında çoğumuz bu hayatta kalma/korku/aksiyon oyununa kayıtsız kalamadık. Gündüzleri bir şekilde idare edebildiğiniz sokaklar geceleri tam bir ölüm tuzağına dönüşüyordu. Hikâye modu epey başarılı bulunan oyun, aynı performansı multiplayer'da gösteremese de problem değildi. Dying Light sınıfı geçmişti.

LAYERS OF FEAR
İçinde köşe bucak saklandığınız bir düşman olmayan bir "yürüme simülatörü" ne kadar korkutucu olabilirse Layers of Fear bunun iki katını sunuyordu. Bir ressamın hastalıklı zihninde seyahat edercesine ilerlediğiniz oyundaki esas korku öğesi sürekli değişen çevrenin kendisi idi. Klasik tabloların dört bir yanı sardığı ve zihninizle oyun oynadığı bu sıra dışı korku yapımı halen Erken Erişim'de olmasına rağmen şimdiden vaat ettiğinden fazlasını sundu bile.

UNTIL DAWN
Sony'nin bu yılki riskli hamlelerinden biriydi Until Dawn. Teen-slasher havasında interaktif bir korku filmi gibiydi ve çoğunlukla oyuncunun karakterle ile olan bağına sırtını yaslamıştı. Zıplatmalı korku numaralarından da yardım alıyordu tabii. Fakat korkulan olmadı ve Until Dawn seçeneklerinin hikâyeyi taşıdığı yönlerle, alternatif sonlarıyla ve ayakları yere basan karakterleriyle gayet iyi eleştiriler aldı. Özellikle PS4'ün gücünü sonuna kadar sömüren gerçekçi grafiklerin atmosfere katkısı büyüktü.



STASIS
Özlediğimiz(!) Sanitarium tadını uzun süreden sonra alabildiğimiz bir oyundu Stasis. Uzayda bir yerlerde dolanan devasa gemide uyandığımız andan itibaren kabuslara yaraşır bir serüvene adımımızı atıyor ve bulmacaları çözmeye çalışıyorduk. Tempo yönünden bazı sorunları olsa da özellikle karanlık ve yapış yapış atmosferi ile hatırlayacağımız yapım, bize gösterdikleriyle değil de hissettirdikleri ile aklımızı yavaş yavaş zehirliyor, delilikle olan münasebetimizi fazla samimi bir hale sokuyordu.

MORPHINE
Başarılı bir Türk oyunu Morphine. Belki listedeki büyükleri kadar bir bütçesi ve ekibi yok, hatta teknik olarak oldukça da geriden geliyor. Ama bu onun iyi bir öykü anlatıcısı olmasına engel değil kesinlikle. Okulda sürekli ezilen bir öğrencinin psikolojik buhranlarına şahit olduğumuz ve deliliğe giden yolda adım adım ilerlediğimiz Morphine bağımsız yapımcılara örnek teşkil edebilecek başarıda bir atmosfere ve sıkmayan bir tempoya sahipti. **-Eren E.**

İYİ GÜLDÜK!

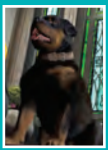
• TALES FROM THE BORDERLANDS •

Mizah güzel bir şey, benim gibi özellikle peşinden koşmayan biri için bile. Komik enstantaneler, gerçekleşme olasılığı binde bir sahneler yazmak, bunları doğru tonda, doğru vurguyla kurgulamak ve sonucunda bir gülücük almak gerçekten takdire şayan bir şey. Peki size, kendimce daha takdire şayan bulduğum bir şeyden bahsedebilir miyim? Yazıyı okumaya devam ettiğinize göre "evet" dediğinizi varsayıyorum; kahkahayı anlık bir tepki olarak üretmek yerine insanları gerçekten mutlu ederek güldürmek gözümde çok daha yukarıda bir yerdedir. Hedef kitlenin göğüs kafesinde yeşeren hoş bir duygu bırakmak. Öylece başkalarına aktarılacak değil, dalmış düşünürken kendi kendine yolunu yüzünüze bulacak bir gülümseme yaratmak. İşte Tales from the Borderlands, bu sene bunu başardı bizler için. Ciddi ciddi insanın yüreğini ısıtan anlatımıyla, samimi kurgusuyla müziklerinden senaryosuna hatta QTE sekanslarına kadar baştan aşağı bunun için tasarlanmış gibi bir oyun TftB. Size oyundan sahneler anlatmak isterdim ama bu şekilde sizden sadece kahkaha alabilirim, biliyorum. O yüzden gidin ve TftB oynayın, ne ben karakterle ısınma sürecinizin doğal işleyişini bozayım, ne de siz onları benim kadar sevmekten, onlarla benim kadar mutlu olmaktan geri kalın. **-Onur**

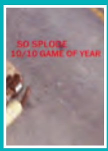




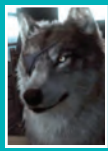
YILIN KÖPEKLERİ



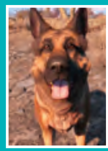
CHOP
OYUN: GTA V
NASIL BİLİRİZ: Üç senedir göre göre içimiz bayıldı artık. Çözünürlük gelişse de kurtarmıyor yahu.



DOGE MODE
OYUN: Just Cause 3
NASIL BİLİRİZ: Oyuna eşlik edecek mükemmel cümleler: ***So Kaboom. Much Game. Wow.***



D-DOG
OYUN: MGS V: The Phantom Pain
NASIL BİLİRİZ: Dikkat et, uykunda gelip bıçakla alıvermesin o boğazı.



DOGMEAT
OYUN: Fallout 4
NASIL BİLİRİZ: Valla tam barınağa bırakmalık (gerçek hayatta asla yapmayın).



BÖYLESİ GELMEZ

• THE MAGIC CIRCLE •

Bağımsız oyunların iyi yanı, bize müthiş deneyimleri sunabiliyor olmaları. Kötü yanları ise, o kadar çok sayıda ve o kadar güzel çıkıyorlar ki bir süre sonra radarımızdan kaçıveriyorlar. The Magic Circle'ı Sinan incelemiş, canavar gibi notunu basmış, bana da "Kesin oyna!" diye not düşmüştü. Oynadım, çok güldüm, çok tartıştım, sonra unutuverdim.

Peki onca oyun varken neden The Magic Circle'ın yeri var burada? Oyun geliştirme üstüne kurulu bir oyun öncelikle. Siz oyunun içinde sıkışmış, kendi benliği olan bir kod yumağısınız sadece. Drama sanatlarında dördüncü duvar vardır, seyircinin olduğu yerdir ve bunu kırmak Deadpool ya da çağdaş tiyatro eserleri gibi ürünlerin işidir. The Magic Circle, bunu katmerli kırıyor. Oyuncuyu oyun, oyunu oyuncunun sahnesi, bu sahneyi oyundaki karakterlerin oyunu, oyunu da tekrar oyuncunun eğlence objesi yapıyor. Çok karışık, hatta anlamsız değil mi? Evet, The Magic Circle'ın bu nedenle yeri özel.

Üstelik boğucu bir aykırılık akmıyor üstünden. İstisnai mekaniklere, çözmesi imkânsız bulmacalara sahip de değil. İngilizceniz varsa kapın oynayın diyoruz. Çünkü cidden, böylesi kolay kolay gelmez. **-Sarp**



YILIN OYUN DENEYİMİ

• VIVE - PORTAL DENEYİMİ •

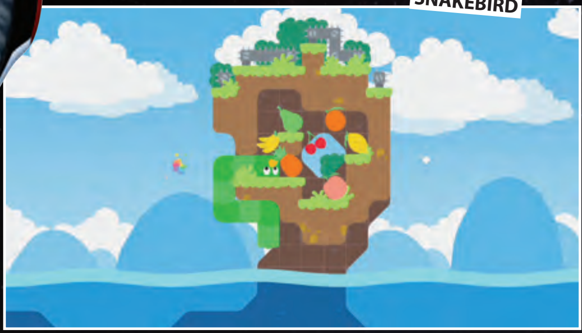
Bakın çok açık konuşacağım: Ben sanal gerçekliği zerre umursayan bir insan değildim. Hatta çıkması ve yaygınlaşması adına korkular bile taşıyordum. Benim elimden klasik kontrolcüyü almalarını istemiyordum. Çağa ayak uydurmak istemiyordum. Öyle oyun oynanamaz diyordum! (Gerçi sonuncusunu hâlâ diyorum :) Fakat bu söylemlerin hepsini kuru birer cahil olarak gerçekleştiriyormuşum. Daha önce de sanal gerçeklik denilen naneyi denemiş ve oldukça da etkilenmiştim. Ama bu Vive, bambaşka bir dünyaydı. Tam anlamıyla korkunçtu.

Bir odada olduğunuzu düşünün, soğuk metallerin arasındasınız, sağa sola gidip çekmeceleri kurcalıyorsunuz. Ardından bir ses kenardaki kapıyı açmanızı söylüyor. Yavaş yavaş yürüyorsunuz çünkü bulunduğunuz ortam, hayatınızda daha önce bir benzerini görmediğiniz bir ortam. Tıpkı filmlerden çıkmış gibi. Rüya gibi. Elinizi kapıyı açacak kola uzatıp, kolu çekiyorsunuz. Kapı çok hafif aralanıyor. Kapının diğer tarafında uzaklarda bir robotun oturduğunu görüyorsunuz. Belki de ilk kez hayatınızda gerçek bir robot görüyorsunuz. Heyecanla korku arası bir duygudasınız. Daha da yaklaşıyorsunuz kapıya, işte o sırada 2 metreyi aşan boyuyla bir anda kapıda Portal'ın Atlas'ı beliriyor. Korkuyor ve geriye adım atıyorsunuz. Kapı açılıyor, Atlas garip bir şekilde üzerinize yürümeye başlıyor. Ve bunların hepsi gerçekten oluyor.

Vive'ın Portal demosunu sizlere tam anlamıyla anlatmama imkân yok. Fakat gerçek gibi tarifini bir kenara atıyorum. Çünkü yaşadığınız her şey gerçek. "Gibi" değil. Gerçek! Akıl sağlığınızı korumanın, hayata tutunmanın tek yoluysa bu deneyimi yaşarken bunun "gerçek olmadığını" sesli bir şekilde tekrarlamak. **-Enis**



KERBAL SPACE PROGRAM



SNAKEBIRD

KAFA ÇALIŞTIRAN OYUNLAR

2014'ün son ucunda çıktığı için önceki dosyamızı kıl payı kaçıran, incelemesinde hakkını teslim etmeye çalıştığımız *The Talos Principle*'a bir cümlelik saygı duruşuyla başlayalım: Akılcı bulmacaları, bilinç ve sonsuz yaşam gibi kavramlara dair merak uyandırıcı bir kurguya yediren enfes bir oyundu. 2015'in en iyilerinden biri, uzay severlerin başını göğe erdiren, NASA ve ESA çalışanlarından dahi övgü alan *Kerbal Space Program* idi. Gerçeğe öyle yakın bir fizik simülasyonu sunuyordu ki, başarılı bir görevin ardından sandalyeden fırlayıp en yakınınızdaki insana sarılmak istiyordunuz. Benim bu yıl en sevdiğim bulmaca oyunu da sessiz sedasız çıkıp kaybolan *Snakebird* oldu. Oyun yapımcılarının hayalini süsleyen, basit ama mükemmel bir oyun mekaniği vardı. Yer yer imkânsız olduğuna kanaat getirdiğiniz bulmacalarına rağmen, renkli ve huzurlu atmosferiyle insanı kendine bağlıyordu. "*SpaceChem*'in üç boyutlusu" diyebileceğimiz *Infinifactory* de yılın en iyilerindendi. Bir bölümü tamamlasanız bile kendinize hâkim olamıyor; bir sonrakine geçmeden önce daha zarif, kusursuz bir çözüm üretmek için çabalıyordunuz. Aynı ekibin elinden çıkan, makine diliyle programlama yaptığınız *TIS-100* ise herhalde 2015'in en niş oyunuydu. Başlamadan önce, 80'li yıllardan fırlama on dört sayfalık bir kullanım kılavuzu okumanız gerekiyordu diyeyim, gerisini siz düşünün. **-Eren**



Gönlümün Birincisi!

Superbeat Xonic

Her şey yalan,
bir sen gerçeksin

Ya şimdi uğraştık ettik bu dosyayı hazırlamak için, adamlar da uğraşıp oyun falan yapmışlar bir sürü, kimsenin hakkını yemek istemem ama yani ya boşverin siz bu oyunları ya, Witcher'mış, Fallout'muş falan boş işler. Olay Superbeat Xonic'tir arkadaş! Bir oynayın bakın bir daha başka oyunu gözünüz görecek mi. **-Ömer**



Yılın Cosplay Malzemesi

★ Quiet - Mgs V ★



Bu yıl cosplay'i yapılabilecek pek çok şahane karakter gördük. Fakat işin gerçeği bunların hiçbiri Quiet kadar popüler olamadı. Sebep basit: Seksi, popüler ve kolay. Kimsenin emeğini küçümsemek istemiyorum burada fakat Quiet, diğer karakterlere nazaran cosplay'ini gerçekleştirmek için malzemeden çok malzemesizliğe ihtiyaç duyduğunuz bir karakter. He derseniz ki "şikayetin var mıdır arkadaşım?!" Yoktur. Gayet memnunum. Eminim ki Kojima-san da bu durumdan oldukça memnun. Hatta kendisini amacına ulaşmış bir birey olarak hissediyor bile olabilir bu konuda. Aksi takdirde henüz oyunla ilgili çok bir şey bilmediğimizde bir dönemde Quiet'i her açıdan inceleyebileceğiniz yüksek çözünürlükteki görsellerini internete koymazdı diye düşünüyorum. Kojima'nın, cosplayer arkadaşlara "alın, bu senenin cosplay modası yapın bunu, oyuncular da sevinsin, siz de sevinin" derecesine tasarımını ele aldığı Quiet karakteri, istenilen başarıya ulaştı. Bugün hâlâ Kojima'ya teşekkür eden oyuncuların o titrek seslerini duyabilirsiniz. Neden titrekse? **-Enis**




SOLARIX


SWORD OF XOLAN

en iyi

YARIŞ OYUNU

• DIRT RALLY •

Erken Erişim'de ilk yayınlandığında şüphe ile yaklaştığım, daha sonrasında ısrarlı çabalarıma rağmen bir türlü çalıştıramadığım Dirt Rally, nihai çıkışı ile birlikte tüm bu dertleri unutturup muhteşem bir yarış deneyimi ile beni benden aldı açıkçası. Hani bu yıl yarış oyunları adına boş da geçmemişti aslında. Bir yanda dolu dolu içeriği ve sürüş dinamikleriyle göz dolduran *Assetto Corsa*, öte yanda muazzam grafikleri ve oyuncuya sunduğu özelleştirmelerle takdir toplayan *Project Cars* vardı. XBOX ONE'ın öncü serilerinden *Forza 6* çıkmış, yetmemiş yeni *Need For Speed* de bu yıla sıkışmıştı. Son olarak *The Crew* ve *Driveclub* da eklentileri ile yarışa ortak olma çabasını göstermişlerdi. AMA! Tüm bu oyunlara toz yutturup, üstüne bir de drift çeken bir deneyim ortaya koydu Dirt Rally. Serinin köklerine dönen yapım, oyuncunun elinden tutmayan, hataları affetmeyen mücadeleci yapısıyla sizi hep daha iyi olmaya teşvik ediyordu. Bunun yanına eşsiz ve her biri ayrı bir deneyim sunan zorlu pistlerini ve geniş araç yelpazesini de ekleyin. Nur topu gibi bir yüz saatinizi de gözden çıkarın son olarak. Bu sefer çevrimiçi tarafını ve rekabetçi yapıyı da boşlamayan oyun atmosfer ve sürüş hissi olarak da yılın en iyisi. Hani o kokpitte canhıraş vaziyette arabayı kontrol etmeye çalışma hissini taaa PSX zamanlarından beri bu kadar yoğun yaşamamıştım desem abartmış olmam herhalde. Serinin bu sağlam geri dönüşü ralli severler kadar genel yarış oyunu tutkunlarını da mest edip uzun süre başına kitleyecek gibi görünüyor. **-Eren E.**



YILIN TÜRK OYUNLARI

• BİZ DE BOŞ DURMADIK •


MORPHINE

MORPHINE

Kerim Kumbasar'ın her şeyini tek başına kotardığı psikolojik gerilim oyunu Morphine, yılın iz bırakan oyunlarından. Yapımın görselleri ilk bakışta eski görünebilir. Fakat Kumbasar'ın esas başarısı bu açığı dinamik bir hikâye anlatımı, ilginç oyun mekanikleri ve yoğun bir atmosfer eşliğinde kapatabilmesinde yatıyor. Kısa ama etkileyici bir oyun arayanlar için Morphine iyi bir seçim.

SWORD OF XOLAN

Gayet keyifli 16 bit görsellere ve hızlı bir oynanışa sahip olan SOX Alper Sarıkaya'nın kendi başına geliştirdiği bir platform/aksiyon oyunu. İçerdiği bariz Castlevania havasıyla buram buram nostalji kokan yapımı Shovel Knight sonrası boşluğa düşenler mutlaka denesin. Pek çok düşman çeşidine, farklı boss savaşlarına sahne olan Xolan yılın önde gelen Türk oyunlarından.

HOCUS/ROP

Hayli orijinal ve sade konseptiyle ilgi çeken HOCUS perspektif illüzyonlar üzerine bir bulmaca oyunu. Yunus Ayyıldız'ın geliştirdiği yapım hayli iyi eleştiriler almakta. Yine onun geliştirdiği Rop isimli oyun ise altıgenlerin birbirine bağlanarak bulmacaların çözüldüğü ses getiren ve ödüllü bir başka bulmaca oyunu oldu bu yıl. Geliştiricinin başarıları hız kesmeden devam edecek gibi görünüyor.



MOBU

MOBU

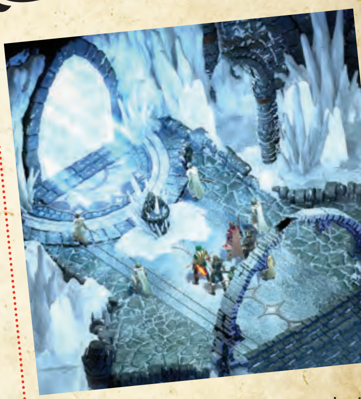
Köklü Türk firması Panteon Games'in yeni oyunu MoBu; doymak bilmez bir gorilin macerasını anlatan basit ve eğlenceli bir platform. Yapımın en dikkat çekici yanı dünya seviyesindeki görsel ve işitsel kalitesi, ayrıca yenilikçi bir oynanış sunduğunu da söyleyebiliriz. Ekibin bu oyun ile özellikle iOS platformunda başarılı satış rakamları yakaladığını belirtmek gerek.

SOLARIX

Bu yıl adından epey bir söz ettiren bir diğer Türk yapımı oyun ise Solarix olmuştu. Oyun, gizlilik ve aksiyonu birleştiren bir FPS olmasının dışında özellikle grafiklerinin başarısıyla da takdir topladı. Her ne kadar Türkçe seslendirmeler biraz eleştiri aldıysa da görsel kalite ve oyun süresi olarak tatmin edici olan Solarix kesinlikle ileriye doğru atılmış doğru bir adımdı. **-Eren E.**

EN İYİ KİTLE FONLAMASI

• PILLARS OF ETERNITY •



Pillars of Eternity inanılmaz bir RYO tecrübesiydi. Proje Kickstarter aşamasındayken müthiş umut vadediyordu ama birkaç soru işareti de yok değildi kafalarda hani. Obsidian devam oyunları yapmaya alışıktı, sıfırdan yaptığı şey yeterince iyi olabilecek miydi? Baldur's Gate'i vesaireyi çok sevmemizin sebeplerinden biri de Unutulmuş Diyarlar kurgusuydu, yepyeni bir dünya o kadar çekici gelebilecek miydi? Vs. vs.

Anında sildi bütün bu endişeleri Pillars of Eternity. O kadar detaylı bir dünya yaratmıştı, bizi öyle yoğun bir hikâyenin içine bırakmıştı, o kadar bol seçenekli bir karakter geliştirme ve savaş sistemi sunmuştu ki Obsidian; oyundaki her şeyi görüp öğrenmeden başından kalkamadı çoğu oyuncu. Ve tabii gördüğü ve öğrendiği her şeyin ne derece özenle hazırlandığına da her seferinde ayrı hayranlık besledi.

Bir de kitle fonlaması dedik ya, Pillars of Eternity'nin bu konudaki çok şık dokunuşlarının da hakkını vermek gerek. Yani belli bir meblağın üzerinde destek olursanız isminizin bir yerlerde yer alması, daha fazla verirseniz isminizin NPC'lere verilmesi gibi şeyler vardır çoğu kampanyada, hepsi de güzel şeylerdir. Ama etrafta gördüğünüz onlarca, hatta belki yüzlerce statik karakterin ruhuna eğilip geçmişlerine dair şahane hikâyeler okuduğunuz o yapı cidden çok başarılıydı. Üşenmeyip o kadar karaktere bu derece sağlam metinler yazan yazarlara ayrıca saygılarımı sunarım. **-Ömer**



Gönlümün Birincisi!



Monster Hunter 4 Ultimate

Yaratık avlamak bizim işimiz, yüzlerce saat sonra bile

Doğrusu ben bile MH4U'nun bu kadar uzun soluklu olmasını beklemiyordum arkadaşlar. Şubat ayında çıkan oyunu HÂLÂ oynuyorum ve oyun bana HÂLÂ yenilikler sunmaya devam ediyor arsızca (362. saatte yepisyeni hayvan mı çıkar yahu?). Bu aksiyon dozu yüksek canavar avlamaca oyununa gömdüğüm vakti başka bir şeye harcasam alanında profesör olurdum herhalde. Birbirinden orijinal yaratıklarla olan mücadelemde 49. dakikada gelen zaferler kadar, 10. dakikada atılan havluların da yeri büyüktür. Zira Monster Hunter'da her mağlubiyet, galibiyete giden bir adımdır sadece. Silahları, zırhları, eskimeyen mekanikleri ve 3DS'e göre hayli başarılı multiplayer performansıyla gönlümün tartışmasız birincisi oldu Monster Hunter 4U bu yıl. Bakın yazıyı yazarken bile aklımdan şu silahı nasıl geliştirsem, şu zırhı nasıl yapsam diye geçiriyorum. Hatta durun yaa, ben bir iki yaratık kesip geliyorum (gelemedi). **-Eren E.**



Yılın QUESTİ

• THE WITCHER 3 • *KANLI BARON*

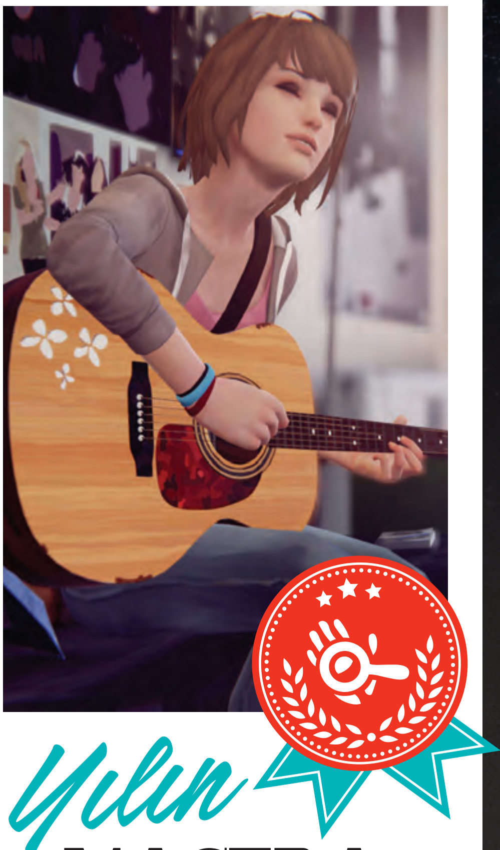


NPC'lerin kafasının üstündeki kaç tane altın rengi ünlemi yok ettik bu yıl acaba? Yüzlerce, belki de binlerce ünlem, onlara bağlı görevleri başarıyla teslim etmemiz ve alın teri Oren'lerimizi almamız sonucunda hiçliğe karıştı. Ama bunlardan bir tanesi var ki, uzunca bir süre aklımızdan çıkmayacak.

Velen'e adım attıktan sonra bir köye zorbalık yaptıkları için bizden dayağın hasını yiyen adamların patronuyla, kendine Baron diyen deliyle tanıştığımda, bu quest'in kılıcımdan damlayan kanla biteceğine öyle emindim ki... Ama yürek burkan, bazen iliklerime kadar ürperdiğim 4-5 saatlik mükemmel bir quest olacağını bilmiyordum. Velen'i hesapta yöneten Kanlı Baron lakaplı bu ayyaş zorbayı sevmemem gerekiyordu... Zavallı köylülere acı çektiren, kendi çıkarı için düşman ordusuyla anlaşan, içtikçe sapıtıp karısını döven bu şişkonun hikâyesini bir de ondan dinledikten, Ciri'ye ne kadar büyük şefkat gösterdiğini öğrendikten, kızı ve karısına yaptıklarından çektiği acıyı gözlerinden gördükten, doğmadan öldüğünden haberi olmadığı çocuğunun canavarlaşmış bedenini yeniden gömerken sesinin titremesinden o kadar etkilendim ki, monitörün arkasındaki ben, ağladım. Elinde kalan en değerli iki varlığı, kızını ve karısını geri kazanmak için yollara düştüm. Kızı ondan nefret ediyordu, karısını da korkunç bir yola itmişti zorbalığı... Bu görevin sonuna geldiğimde hem kızını, hem karısını, hem de doğmamış çocuğunu kaybetmişti. Ona bu acıdan kurtulması için biraz süre verdim...

Bir hafta sonra Velen'e döndüğümde, kasabanın en yüksek ağacına kendisini asmıştı Kanlı Baron. Yüreğim parçalandı onu görünce...

Bu quest kılıcımdan değil, kalbimden damlayan kanla sona erdi. **-Sinan**



Yılın MACERA OYUNU

· LIFE IS STRANGE ·

Bu yıl macera oyunları açısından hayli verimli geçti ve episodik yapımların dizi tarzı merak uyandıran tüketim stiline de iyiden iyiye alıştık. Telltale oyunlarının domine ettiği bu arenaya sessiz sedasız çıkan Life is Strange ise ilgi çekici konusu, özgün karakterleri ve orijinal görselliğiyle takdirimizi kazanmıştı. Oyunda zamanı geri sarma yeteneğine sahip genç fotoğraf öğrencisi Max'i kontrol edip, bu yeni bulunmuş gücümüz ile arkadaşımız Chole'u kurtarmaya çalışıyorduk. Bu mekanik hem bulmacalarda hem de diyaloglarda işimize yarıyor, her tür alternatifi görmek oyuna bambaşka bir hava katıyordu. Bir de oyunun geçtiği Arcadia Bay var tabii. Bu sade sahil kasabası nice gizeme ev sahipliği yaparken, her yönüyle yaşayan bir mekan izlenimi veriyordu. Özel bir oyun LiS, içerdiği yüzlerce detay ve küçük dokunuşlarla benzerlerinden ayrılan, zaman zaman ağlatan ve zihninize tesir edip, sizi kolayca bırakmayan bir etkileyiciliğe sahip. Yıllar sonra, eski bir fotoğraftan size gülümseyen bir dostunuz kadar yakın olduğunu hatırlayıp tebessüm edebileceğiniz bir oyun kendisi. **-Eren E.**



TEKNOLOJİK BAŞARI

· BATTLEFRONT & MGS V ·

Her şeyin bir modası, bir zamanı var arkadaşlar. Bundan 8-10 yıl önce oturup "abi ekran kartında 246 pipline varmış!! Daha azını alma" tartışmaları yaparken şimdi çok daha az umursar olduk bu değerleri. Çünkü insan öğreniyor, olay sadece donanım değil, o donanımı düzgün şekilde kullanmayı bilen yazılım da önemli.

Bir tarafta Star Wars Battlefront var mesela. İncelemesini yazarken de belirttim, tüm o "in-engine footage"ları görüp de oyunun öyle olmayacağına inanan ben ilk Endor maçımda ağaçların yüceliğine bakıp kaldım. Üstelik bu oyun PS4 ve Xbox One'a da çıktı, hem de çözünürlükten feragat etse de görsel kalitede pek de geriye gitmiyor. Yahu nasıl olabilir bu, nasıl yakalanabilir bu görsel kalite?! Sorguladım da hatta bir süre ama burası onun yeri değil. Burası, sadece Battlefront'un değil de biraz Frostbite 3'ün takdiri hak ettiği yer. Birçok EA oyununun aynı motoru kullandığını (ve Need for Speed'in de tırt bir oyun olsa bile canavar gibi gözüktüğünü) düşünürseniz, en azından görsel kalitede çıtamız yükselecek 2016'da da.

Diğer tarafta ise Metal Gear Solid V: The Phantom Pain'in dillere destan PC optimizasyonu var işte. Ömer'in herhalde evdeki paspasın bile üstüne yazdığı üzere bilgisayarlarda yağ gibi akıyor bu oyun. Eski, yeni, yaşam destek ünitesinde fark etmez. Oyunun kendisi birçok iyi (ve tartışmalı) özelliğe sahip ama optimizasyon kalitesiyle de ödülün diğer yarısını kavrıyor The Phantom Pain. İyi de ediyor, başa baş isimler bir ödül için ipi birlikte göğüslediğinde kazanan biz oyuncular oluyoruz çünkü. **-Sarp**









HAYALLER GERÇEK OLDU!

2015'i diğer birçok konuda ne kadar rezil bir yıl olarak görüyorsam, oyunlar konusunda da o kadar dolu bir yıl olarak takdir ediyorum. Toplantıda da sık sık bunu dile getirdim, "o değil de ne güzel yıldı" dedim. Evet, bu kadar ucuz laflar söyleyip toplantıyı baltalayan adam benim. Ehe, merhaba...

Şaka bir yana, önemli olaylara şöyle bir bakalım: Bir kere 2015'te Türkiye ülke standı açtık Gamescom fuarında. Sonra durmadık, Türkiye Gamescom'un partner ülkesi oldu bir sonraki sene için! 2016 yılında Gamescom fuarına katılan her insan bizi olumlu bir şekilde görecek, tanıyacak. Türkiye'deki oyun geliştiricilerinin kendilerini tanıtma şansı yüksek, ya nereden bakarsanız bakın bu iki gelişmenin yeri tartışılmaz.

Pekiii, daha önemlisini söyleyeyim mi? (Tuğbek'in beni biçmesine beş kala) Steam İade girdi hayatımıza! Bir oyunu aldınız ve çalışmıyor mu? Hakkında inceleme bulamadınız, aldınız ama rezil mi çıktı? Şartları karşılarsanız ürünü iade ettiğiniz bir dünya var artık. PC Master Race diyorlar, bense gözlüğümü takıp rüzgara karşı kollarımı açıp duruyorum. Siz anladınız artık gerisini.

Son olarak eski nesil ve nostalji duygusunu yok etmek için ant içen konsol firmaları çark ettiler. Xbox One'a Xbox 360 oyunları geliyor parça parça, hem de kullanımı çok kolay. PS4'te PS2 emülatörünün geliştirildiğini öğrendik sonra. Yahu bu firmalar değil miydi eski oyunları çöpe atıp remastered'ı tek yol olarak görenler? Buna bir de Just Dance'ın geçmişteki parça kataloğunu ayda 17 TL'ye oynayabilmeyi ekleyince, şölenler hiç kesilmedi tabii (sonuncusu sadece Ömer ve beni mutlu etmiş olabilir, ühü).

Gerçekten arkadaşlar, hem şu dosyaya bir bakın, hem de kendi oyun deneyiminizi hatırlayın. Güzel oyundan, güzel gelişmeden, kısaca oyunlara ve oyuncuya dair güzelliklerden geçilmedi bu yıl. Kötüler de vardı tabii, ama kötü şeyler olmadan güzelliklerin değerini nasıl anlayabiliriz ki zaten? **-Sarp**



Ölünesi Dünya

· YHARNAM ·

Hani gecenin içinde uykunuzun en tatlı yerinde üstünüze bir ağırlık çöker ve rüya ile gerçeklik arasındaki ince çizginin kırılıp sizi bilinmez uçurumlara fırlattığını hissedersiniz ya, işte Yharnam'da bulunmak öyle bir his.

Bu yıl PS4'e özel olarak çıkan Bloodborne'un geçtiği bu tekinsiz şehir hangi köşeden ne çıkacağını öngöremediğiniz bir yapıya sahipti ve ölmek buradaki günlük rutinin bir parçasıydı. Selefi Dark Souls serisinin ürkütücü mekanlarını ve zekice bölüm tasarımlarını PS4'ün görsel gücü ile birleştiren bu sisli şehirde dolanmak gerçekten yürek istiyordu. Envai çeşit (ve her biri çok iyi tasarlanmış) canavarın içinden ve karmaşık sokaklardan geçip hiç beklemediğiniz bir anda Boss'a rastlamak ve gerisin geriye kaçmayı istemekti Yharnam. Şehrin gizemli tarihçesi ve oyunun bilinçaltındaki korkuları tetikleyen atmosferini de hesaba katınca bu yıl Yharnam'da ölmelere doyamadık resmen. Muhtemelen video oyunları tarihindeki en karanlık ve grotesk mekanlardan biri olarak anacağız kendisini ileride. **-Eren E.**



Gönül Yarası



Batman Arkham Knight

Çöplükteki inci tanesi misali

Batman Arkham Knight güzel oyundu. Kendi üçlemesini layığıyla bitirdi. Bunda hemfikiriz herhalde. Sorun şu: Milyonlarca PC oyuncusu bu oyunu oynayamadı. İyiydi hoştu ama 2015'in en büyük ikinci fiyaskosu oldu resmen. PC oyuncularına kendisini bir türlü affettiremeyen bu oyunu kötü referans olarak kullanacağız 3-5 yıl kadar. Hazırlıklı olun. **-Sarp**



EN İYİ FİKİR

• HER STORY •

Her Story iyi bir fikrin dâhiyane bir uygulama ile neler başarabileceğinin göstergesi gibiydi. Yapımcı/Oyuncu ikili Sam Barlow ve Viva Seifert'in kapanıp yaklaşık 15 günde çekimlerini bitirdikleri oyunun yarattığı etki kanımca zamanla daha iyi anlaşılacaktır. Biz isimsiz bir dedektif olarak 90'lı yıllarda yapıldığı belli olan bir sorguyu inceliyorduk oyun boyunca. Bu videolardaki bazı kelimeleri de veritabanımıza yazıp yaşanan cinayetin perde arkasını görmeye çalışıyorduk. Sorgulanan kadının toplamda yedi farklı güne ait videolarındaki bilgi kırıntılarını kafamızda birleştirmeye çalışıp buradan anlamlı bir sonuca varmak kolay iş değildi doğrusu ve bu zorlu konsept oyuncu Seifert'in performansı olmasa pek de yürümezdi açıkçası. Ama işte, bazen umulmadık taş baş yarar hesabı Her Story de yılın adından en çok bahsettiren yapımlarından biri oldu. Gerçek bir dedektif olma hissini dibine kadar yaşatan oyunu iyi düzeyde İngilizcesi olmayanlara öneremeyeceğim maalesef. Fakat bu karmaşık aklın labirentlerine girmek isteyenleri harika bir deneyimin beklediğini rahatlıkla söyleyebilirim. **-Eren E.**

EN BAŞARILI *Modlama*

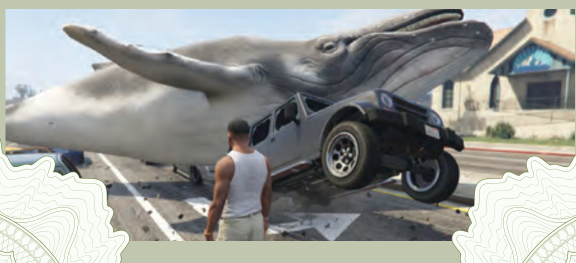
• GTA V •

PC sürümünü bekledik, yollarını gözledik, ve bu senenin başlarında nihayet buluştuk kendisiyle. GTA IV'ün modlar konusundaki verimliliği de göz önünde bulundurulduğunda, beşinci oyunun bu alandaki devasa potansiyeli, oyunların mekanikleriyle uğraşmayı sevenlerimizin avuçlarını kaşındırıyordu.

Fakat oyunun çıktığı ilk ay içerisinde Rockstar, modlar konusunda hoş olmayan bir tavır ortaya koydu: Mod yapımını destekleyen yazılımlar yayınlamayacakları gibi, GTA Online'da oyun dosyalarını değiştirdiği tespit edilen tüm oyuncuların hesapları acımasız bir ban çekici yemekteydi.

O zamandan günümüze, Rockstar -biraz da Gabe Newell'ın nasihatleri sonucunda- modlar konusundaki tutumunu biraz yumuşatmış durumda: Artık tek kişilik oyununuz üzerinde istediğiniz değişiklikleri yapmanızda bir sakınca yok, fakat değiştirdiğiniz dosyalarla herhangi bir şekilde GTA Online'ın yakınına yaklaşırsanız, ban çekici hemen acil durum camının arkasında duruyor.

Bu olayın en kötü örneği de, Kasım ayında harika bir projeye imza atarak GTA V için kendi multiplayer sunuculuarını kuran bir grubun, bağlantı kurulurken Rockstar Social Club kontrolleri yaparak oyuncuların oyunu korsan kopyalarla oynamadıklarını onaylamak için kurdukları sistem yüzünden, Rockstar tarafından banlanmaları ve projelerinin iptal edilmesi oldu. Yani özel sunucular veya seanslar üzerinden sadece arkadaşlarınızla multiplayer oynamanıza da izin yok. Şimdiden GTA V için çıkmış olan efsanevi modlar düşünülürse bu çok üzücü bir durum, zira GTA IV'ün çok oyunculu bazı zombi veya polis modları tek başına birer oyun olacak sağlamlıktaydı, ve ICEnhancer kurulu GTA IV ekran görüntüleri hâlâ GTAV'ten çok daha güzel görünüyor. **-Erim**





Yılın STRATEJİ OYUNU

• STARCRAFT II •
LEGACY OF THE VOID

Gerçek zamanlı stratejileri seviyorsanız karşınıza ne çıkarsa oynamak zorundasınız, keza bu türde çok yapım gelmediğinden dolayı seçim şansımız pek yok. Ama 2015'e şöyle bir baktığımda strateji tarafında işler yolunda gitmiş gibi gözüküyor. Her ne kadar GZS sayılmasa da Total War: Attila'nın öncülünün hatalarını tamir edip saygı görür seviyeye gelmesi, Act of Aggression gibi başarılı bir strateji markamızın olması ve biri yılın başında, diğeri sonunda iki ayrı sağlam GZS'nin elimizden geçtiğini görmek çok güzel. Yılın başlarında sayılabilecek, garip üniteleri kadar ismi de bi' acayip oyunumuz Grey Goo idi. Düşük bütçeli bir yapım olmasına rağmen Grey Goo GZS severler tarafından kabul gördü, zira mikro ve makro yönetim konusunda teraziyi gayet dengeli tutmuştu. Halen bu oyuna bakmadıysanız göz atın derim.
Ama para ve yılların verdiği tecrübenin gücüyle bu senenin en iyi GZS'si olarak Starcraft II: Legacy of the Void'e gönlüm kaçmadan edemiyor. Serinin sonunu getirerek efsanevi karakterlerin kaderlerinin büyük karşılaşmada çözüldüğü yapımda, üçleme temel hikâye bazında, en azından bildiğimiz haliyle, sona erdi. Yeni üniteler ve oyun modlarıyla Legacy of the Void 2015'in bitmesine az kala izini gayet derin şekilde bırakmasını bildi. **-Nurettin**





YÜRÜMEYE DOYAMADIK

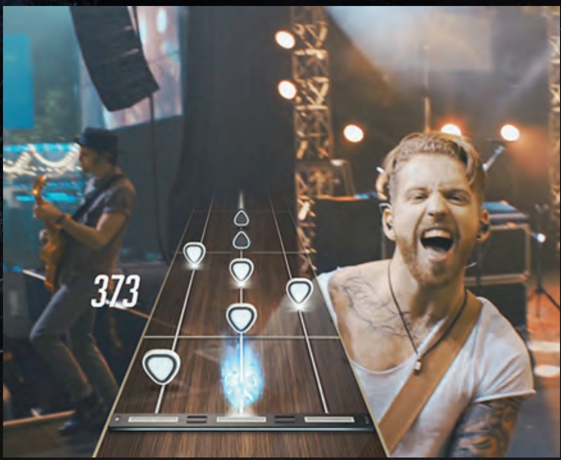
• YÜRÜME SİMÜLASYONLARI •

Bu, bir tür ödülü değil. Ama yürüme simülasyonları, aslında video oyunlarıyla ilgili büyük bir boşluğu doldurmayı başardılar. Oyunların "oyun" olmak sebebiyle ağır oynanış mekaniklerine sahip olmalarını zorunlu gördük yıllarca. Seçim yaptığımız ve bu seçimlere göre metnin değiştiği etkileşimli kitaplar ve 80'lerde bu minvaldeki oyunlar vardı tabii ama, zaten biz şu anda bu dünyanın "gelişmiş" halini tecrübe ediyorduk hep.

Şimdi o "gelişim" bir anlamda "değişim"le yer değiştirdi, çünkü yürüme simülasyonlarını bir gerileme olarak görmüyoruz. Evet, Bioshock gibi takibi çok keyifli hikâyeler de var oyun dünyasında ama biz değil miydik o hikâyenin çatışma mekanikleri yüzünden perdelendiğini söyleyen? İşte yenilenen versiyonuyla The Vanising of Ethan Carter, Everybody's Gone to the Rapture, The Beginner's Guide ve diğerleri tam olarak da o perdeyi kaldırıyor. İçlerinde etkileşim var, keşfetme duygusu var, kimilerinde bulmacalar da var. O nedenle kendilerince yarattıkları anlatı dili ve birbirilerinden ayrılan ritimlerle bu seneye damgalarını vurdular.

Tabii İngilizce olmaları ve herkesin oyunlarda bu kadar duygusal hissetmeyi sevmemesi yüzünden o damgalar çok da sarsmadı ortalığı. Ama oyunların düşünülenden daha geniş bir kullanım alanı, düşünülenden daha derinleşebilecek bir anlatı zemini oluşturduğunu görmüş oldu büyük kitleler. Hem arkadaşlar, arada kişisel bir şeyleri konuşmak yüzlerce zombiyi makineli tüfekle taramaktan daha anlamlı olabilir. Eğer hiç denemediyseniz, 2015'in isimleriyle başlayın deriz. **-Sarp**







EN İYİ GERİ DÖNÜŞ

• GUITAR HERO LIVE •

Plastik enstrümanımızı kapıp komşuların kulaklarının pasını sildiğimiz müzik oyunları o kadar güzeldi ki ve enstrüman da sattırarak yapımcılara o kadar uçuk paralar kazandırıyorlardı ki bir ara her yer bu tip oyunlarla doldu. Ama tabii daha oyuncu kitleye hitap eden Assassin's Creed gibi seriler bile çok yoğun çıktığı için popülerliğini kaybedebiliyor. Kaldı ki bu müzik oyunlarının birincil hedef kitlesi daha sosyal insanlardı (kabul etmek gerek, oyuncu dediğimiz varlık pek de sosyal bir şey değil çoğunlukla). Eh bir de bu oyunların pahalı olduğunu düşünürseniz türün popülerliği o kadar hızlı düştü ki yapımcılar bir anda komple bıraktı bu işi.

Ta ki 2015'e kadar... Rock Band eski formülü kullanıyordu, ona da lafım yok elbette ama Guitar Hero öyle bir dönüş yaptı ki...

Artık öyle çizgi filmlerden fırlama karakterler yoktu. Siz bir gitaristtiniz ve gerçek grup elemanlarıyla, gerçek seyirciye karşı çalıp yeri geldiğinde coşup-coşturup, yeri geldiğinde bir araba laf yiyordunuz. Bir oyunda gerçek konser atmosferi ancak bu kadar güzel verilebilir herhalde. Bir de işin oyunu klipler eşliğinde oynadığınız Guitar Hero TV tarafı var ki orada aylarınızı geçirip yine de sıkılmayabilirdiniz.

Kısacası yapımcılar oturup bu türü en enfes şekilde nasıl diriltiriz diye kafa patlatmış, kesenin ağzını açmış ve karşımıza Guitar Hero Live'la çıkmış. Bir türün bu kadar devrimsel ve bu kadar eğlenceli bir şekilde geri dönüşüne şahit olmak bu yılın en tatlı taraflarından biriydi. **-Ömer**



Eskinin Yenisi

Hep diyoruz... Büyük ve kapsamlı bir oyun yapmak eskisinden pahalı, zahmetli... Eh, yeni nesil cihazlar da bu maliyet ateşini iyice harladı. Yapımcılar da aynı oyundan mümkün olduğu kadar para kazanmak isteyecek elbet. Bunlardan bazıları bizim cebimizi vakumlama düşüncesini bizden saklama gereği duymayacak kadar kötüyken bazıları da gökkuşağı kusmamıza sebep olacak kadar efsane çıkıyor.

Toplantı masasında biriktirdiklerimizin arasında bize unutamadığımız anılar hediye eden ~~*The Last of Us'ın*~~ Resident Evil'ın ~~PS4~~ birçok platform için çıkan *Remastered* versiyonu; yıllar öncesinden çıkıp gelerek puslu anılarımızı yüksek çözünürlüklü yeni grafikleriyle berraklaştıran ~~*Final Fantasy X*~~ *Legend of Zelda: Majora's Mask 3D*; remake değil, kendini adeta baştan yaratan ~~*Metro'nun Redux hali*~~ *Xenoblade Chronicles 3D* ve adaylar arasında aslı ve remake'i arasındaki zaman en fazla olan (25 yıl kadar) şahane ~~platform~~ strateji oyunu ~~*Strider*~~ *Homeworld Remastered* var. Peki bizim gönlümüz kime kaydı?

"Oyun" dediğimiz, muhtemelen çok basit ama sonunda dönüp dolaşıp Rockstar'ın kazandığı bir şeydir. *GTA V* bir önceki nesilde nasıl kalbimizi fethettiyse, ~~yeni nesil donanımlara~~ PC'lere gelen şekli de o derece kendimizden geçirdi bizi. Eskisi de olsa, yenisi de olsa bir yarışın içinde *GTA* varsa, tacı ona vermek zor olmuyor. Yılın yeniden çevrimi *GTA V*'tir… Nokta (ve ünlem)!

Bu yazı tanıdık geldi, değil mi? Geçen yıl üstü çizili kısımları ile yazdık çünkü, GTA V bir kez daha çıkıp kabak tadı verince yapıştıralım dedik. Yeter ama Rockstar, çalış azıcık! Metni hazırlayan Faruk gitti, GTA V çıkmaya devam ediyor. Seneye de buzdolaplarına çıkacak, biz yine GTA V konuşacağız. **-Sarp**

En iyi MOBİL OYUN

Bu yıl, tıpkı geçen beş yılda olduğu gibi, mobil oyunlar bizim "normal" oyunları solladı hem oyuncu sayısı, hem de gelir olarak. Tabii bir "oyun"dan ziyade bir "para ütme makinası", bir "kolsuz kumar makinası" haline gelen sözde bedava oyunların arasından, gerçekten oynamaya değer olanları belirlemek iyice zorlaştı. Yine AppStore'daki aslan payını Minecraft, Candy Crush ve Clash of Clans gibi 5-6 oyun kaptı.

Lakin bunca tuzaklı oyunun arasından, pırıl pırıl parlayan, hem yenilikçi, hem de bizi telefona çivileyen oyunlar da gelmedi değil. Bu yılın en iyi oyunları arasında çıktığı her yıl başarıdan başarıya koşan The Room'un üçüncü oyunu vardı. Maceracımızın sonu gelmeyen kutular, mühendislik harikası, kafa çıtlatan odalar arasındaki hikâyesi bu uzun soluklu oyunda da devam etti. Bulmacaları ne duvara kafa attırtacak kadar zor, ne de elinizden tutup sizi "attaya" götürecek kadar kolaydı. PC'de veya konsolda bile bu kadar dengeli hazırlanmış bir bulmaca oyunu yokken, The Room 3 mobil oyun severlerin kaçırmaması gereken bir nimetti.

Yılın sonlarına doğru çıkan Lara Croft Go, serinin bir önceki oyunu Hitman Go'nun izini takip etti. Bir aksiyon oyunu değil de yenilikçi bir bulmaca oyunu haline getirilmiş olan Lara Croft Go'da, tek tek hamleler yaparak Lara'yı çıkışa ulaştırmaya çalışıyorduk. Minimalist grafikleri, başarılı sesleri ve bulmacalarıyla LCG, bu yıla imzasını attı ve içimden bir his, burada da kalmayacağını söylüyor bu oyunun :)

Lakin 2015'in tartışmasız en başarılı mobil oyunu, sürpriz bir şekilde Bethesda'nın E3 konferansı sırasında patlattığı bomba Fallout Shelter'dı. Kendi Vault'umuzu kurup insancıklarımıza çeşitli işler vererek akan bir düzen oluşturmaya çalıştığımız oyun, tüm Oyungezer ofisinde bağımlılık yaptı. Sarp daha ismi duyurulur duyurulmaz indirdi, Tuğbek resmen oyunu "kırdı". Ben bile "bekleme oyunlarına hayır!" dediğim halde on saatten fazla gömdüm oyuna.

Tabii ki bu başarısını, çıktığı ilk ay beş milyon dolar elde ederek kutladı Fallout Shelter. Bedava bir oyun için hiç de fena değil, ne dersiniz? **-Sinan**



LARA CROFT GO



FALLOUT SHELTER





Gönlümün Birincisi!

Rocket League

Önce yaz aylarımı, sonra tüm yılımı tüketen oyun

Playstation Plus programına girip abonelere dağıtılmasaydı Rocket League belki de asla adını duymayacağınız o oyunlardan biri olacaktı. Bunun yerine kendini gösterdi ve öğrenmesi kolay, ustalaşması zor bir oyun olarak kitleleri kendine çekmeyi başardı. Rocket League hem izlemesi hem de oynaması keyifli bir oyun. Jet takılı uzaktan kumandalı arabalarla devasa bir topu kaleye atmaya çalışıyorsunuz. Bilmediğiniz güçlendirmeler, abartılı bonuslar veya gizli taktikler yok. Hepsi karşınızda ve eğlenmenizi bekliyor.

Ayrıca başarısına orantılı olarak Rocket League, gerek harita gerekse de açılabilir içerik olarak yıl boyunca güncel kalmaya devam etti. Geleceğe Dönüş'ün DeLorean'ından Mad Max-vari araçlara arada sıkılan oyuncuların ilgisini çekecek etkinlikler ve yenilikler mutlaka oldu oyunda. Bunun üstüne kısa sürede çözülen sunucu sorunları yerini lag'sız ve eğlenceli maçlara bırakınca Rocket League kısa süreli maçlarla stres atmak isteyen her oyuncunun ilk tercihi haline geldi. Eski yılı reklamı yapılmadan, adam akıllı oynanışı ve zevkli maçları sayesinde başarılı olmuş ve delicesine eğlenceli bir oyunu deneyerek sonlandırmak istiyorsanız, Rocket League'i kesinlikle kaçırmamalısınız. **-Ali**



Yılın Oyunu

• THE WITCHER 3 •
WILD HUNT

Geçen senelere göre daha az tartışmalı geçen bir toplantının sonucudur bu sayfada gördükleriniz. Çünkü malum, herkesin sevdiği oyunu ölümüne savunduğu, rakiplerin ayağını kaydırmak içiniçeceklere uyku ilacı kattığı, kimsenin başkasının getirdiği yiyeceklere de dokunmadığı toplantılarla bilinir Oyungezer ofisi. Hayır nasıl bir dram yarattıysam, yakında kendi Kızıl Düğün'ümüz de var diyeceğim.

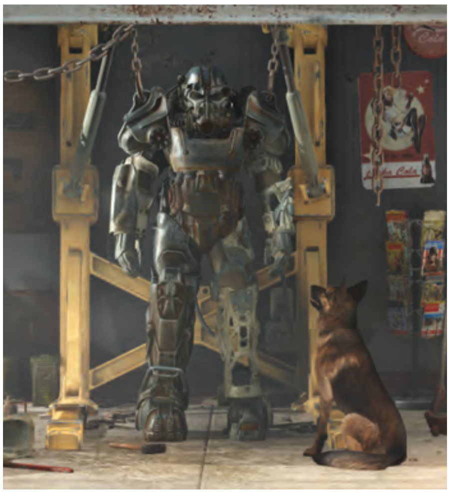
Neyse, artık kafanızda nasıl canlandırırsınız vahşiliği bilemeyeceğim ama bu sene öyle olmadı. Bu sene, toplantının belki de en sakin geçen kısmı oldu yılın oyununu seçmek. Geçen sene hatırlarsanız yılın oyunu olacak kadar güçlü bir aday bulamamıştık. Bu sene ise tam tersi, elimizdeki iki aday da o kadar güçlüydü ki...

Fallout 4 ve The Witcher 3. Bu senenin yarışanları onlardı. Ama diğer taraftan Pillars of Eternity geliyordu, Undertale ve Life is Strange incelemelerinde bu payeye layık görülmüşlerdi. Yürüme simülasyonlarında çok bomba anlatılar, çokça dolan gözler oldu. FIFA 16, bu sene gerçekten kendini fanatiği dışındaki insanlara bile oynatan bir kalitede çıktı. Call of Duty, uzun zamandan sonra ilk kez merak uyandırdı ve Assassin's Creed serisi yıllardır gerçekleştirdiği düşüşün önünü biraz da olsa almayı başardı. Daha düzelmedi ama, sakin olalım.

Yani anlayacağınız, 2015 oyuncular ve oyun dünyası için dolu dolu bir yıldı. Ama bu doluluğun içerisinde parlayan inci The Witcher 3 oldu. En ücra yan görevinden peşine düştüğümüz Ciri'sine, dövüş mekaniklerinden dünyasına bir başyapıttı. Fallout 4'ün ondan geri kalır yanı yoktu ama Witcher'ın ödülü kapması biraz da CDPR ile alakalı. Pazarlama dahil 81 milyon dolara mâl olan Wild Hunt, seslendirmeden performansa her kategoride ağzımızı açık bırakmayı başardı. Küçük bir ekip, böyle bir oyuna nasıl imza atabilirdi ve bu maliyetle bunun altından nasıl kalkabilirdi? Bildiğimiz, alıştığımız tüm AAA prodüksiyon alışkanlıklarını yerle bir etti anlayacağınız. Sonrasında gelecek olan hiçbir oyun ya da firmanın bahanesi olmamasını sağladı bir anlamda.

Ama Tuğbek'in toplantıda bir sözü vardı, ki o da en olabilecek şekilde doğruydu: "Bu ödülü alıp Fallout 4'e verseydik, bir gram bile sırıtmazdı" diye. Dedim ya, doğruydu ve bunun cevabı da Serpil'in kaleminden yanda sizi bekliyor. **-Sarp**





Yılın Öbür Oyunu

• FALLOUT 4 •

Oyungezer'in dinozor ekibi olmasa, belki bu sayfada sadece The Witcher 3 görecektiniz. Çünkü artık itiraf etmek lazım; Fallout 4 esas olarak sadece seriyle gönül bağı olan, ömründe oynadığı en iyi oyunlar listesine daima birkaç Fallout'luk yer açan bizim gibi eski topraklar için çok özeldi.

Açılacağı akşam için önceden hazırlıklarımızı tamamlayıp açıldığı anda da Tuğbek'le birlikte karşısına kurulup oynamaya başladığımız, topladığımız power armor'larla Sanctuary'de bir açık hava müzesi kurduğumuz, bulduğumuz her Vault-Boy'da şampiyonluk turu attığımız, perk ekranında iki saat durup gun nut mı yoksa wasteland whisperer mı almak gerektiğini kavganın bir tık gerisinde bir hararetle tartıştığımız eşsiz bir oyun deneyimiydi F4. Oyunun kredisi bizde bu kadar yüksek olmasa muhtemelen ilk bitirişimizin sonunda kapatır, bir daha da pek bahsetmezdik. Ve muhtemelen pek çok oyuncu da ortalama 40 saatlik bir sürenin ardından böyle yaptı. Haksız değiller. Fallout 4'ün dünyasında keşfe çıktığınızda çoğunlukla eli boş dönüyorsunuz, oyun size hikâyelerini anlatmaya hiç de meraklı değil çünkü. Onu konuşturmak için sadece vakte değil, şansa da ihtiyacınız var. Bu ikisinin yanına sabır ve dikkati de ekleyin. Çünkü öyle tuhaf bağlantılarla, o kadar alakasız noktalarda tamamlanıyor ki bazı yan hikâyeler ne Bethesda'nın ketumluğuna inanabiliyorsunuz ne de sizin o sırrı çözebilmiş olmanıza...

Bütün bir oyun kalitesi açısından Witcher'ın ulaştığı noktanın yakınından geçmedi belki ama F4, serinin eski hayranlarını ateşin başına toplamayı, herkese kendi hikâyesini yazdırmayı başardı. **-Serpil**



Bilen Adam

FLAŞ İNDİRİM YOK NE DEMEK?

Bu yıl Steam indirimleri pek de heyecan yaratmadı farkında mısınız? E hayır, bir gece Steam hesabınıza girdiğinizde karşınızda Litvanyalı bir ergenin Japon "oyun"larıyla dolu hesabını görmek tabii ki hepimizde tarifsiz bir heyecan yarattı (bkz. Steam'in yılbaşı hesapları karıştırması). Ama nedendir bilinmez, son iki indirim döneminde Valve'ın günlük ve flash indirimleri kaldırması ben dahil pek çok oyuncunun bu döneme karşı olan ilgisini azalttı.

Aslında, bu indirimlerdeki oyunları almak, hepsini toplamak vs. değildi heyecanlı olan. Heyecanlı olan her akşam saat 8'i beklemekti. "Acaba bugün hangi oyunlar ön plana çıkacak" merakıydı heyecanlı olan. Gece uyurken flash indirim kaçırmamak için saat kurmaktı.

Tabii bizim gibi "aç"larla dolu olan dünyada Steam'deki oyunların %80'inden fazlası ancak indirim zamanlarında, o da %80 ve üzeri indirim yaparak iyice ölü fiyatına gelirse satış görüyordu, o da ayrı bir konu. Sonuçta, bizim hesaplarımız asla oynamayacağımız sanal oyunlarla dolarken, o oyuna emek harcamış birilerinin cebine 1000 satıştan belki 500 dolar ya giriyor ya girmiyordu.

Tabii ki Steam çok anlaşılır bir şekilde hem kendini, hem de yayıncıları korumak için tüm oyunlarda tek bir indirim oranı modeline geçti. Ama arada heyecanımızı da aldı götürdü yahu! Bir de her indirim döneminde yaptıkları ilginç mini oyun ve ARG deneylerinin yerine, her gün 1 yeni sayfa eklenen dandik bir çizgi romanla geçiştirmeleri işin tuzu biberi oldu. Nerede yaz indirimlerindeki hastalık düzeyine gelen tıklama mini oyunu, nerede bu kış indirimlerindeki tatsız çizgi roman.

Velhasıl, bütün bu fışırdamanın üstüne bir de Steam'in ön bellek karmaşasında herkesin kredi kartı ve hesap bilgilerini herkese göstermesinin yarattığı kaos da eklenince, yıllardır ilk kez oyuncu kitlesinde Steam ve Valve'ın forsu ciddi anlamda söndü. Bu devin, bu siyah behemotun sarsılmaz bir güç olmadığını görmüş olduk.

Valve'ın karizmayı ciddi anlamda toplamak için çok büyük bir adım atması lazım.

Mesela, 27 Şubat'ta Half-Life 3'ü duyurmak gibi! :P

(Bu yazıyı bu gazı vermek için yazdığımı da nereden çıkardınız şimdi? Aaaa!)

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Assassin's Creed Syndicate	8	75
Call of Duty Black Ops 3	8	73
Clandestine	6	74
Driveclub Bikes	8	79
Fallout 4	9	84
Football Manager 2016	9+	82
Game of Thrones Episode 6	8	70
Guild Wars 2: Heart of Thorns	8	81
Guitar Hero Live	9	80
Hearthstone League of Explorers	9	85
Just Dance 2016	8+	73
Life is Strange	9	81
MOAI 2: Path to Another World	8	-
Morphine	7	-
Need for Speed	6	66
Persona 4 Dancing All Night	8+	77
Prominence	7+	
Rebel Galaxy	7+	75
Rise of the Tomb Raider	8	86
Star Wars Battlefront	7	72
Starcraft 2 Legacy of the Void	9	88
Sword Coast Legends	5	61
Tales from the Borderlands	9	90
The Park	7+	68
Undertale	8+	93
Warhammer: End Times Vermintide	8+	80
WWE 2K16	8	73

* Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.

İNCELEMELERDE BU AY



Nasıl Notluyoruz?

İncelemelerimizde oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanının aksine 7 ve altında kalan oyunları kötü olarak nitelendirmiyoruz, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alanlar. Ayrıca, yazarın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, hakkında fazlasıyla olumlu düşünceleri varsa "+" Yazar Kanaatı kullanma hakkı bulunuyor.

10 Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı... Şüphesiz çok az oyun bu payeyi hak ediyor.

9 Mükemmele yakın bir oyun. Uzun süre unutulmayacak bir tecrübe sunuyor ve mutlaka oynamalısınız.

8 Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak.

7 İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanları bile memnun edebilir.

6 Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu türden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir.

5 Sıradan bir oyun. Paranızı ve vaktinizi yatırmadan önce iyi düşünün.

4 Kötü bir oyun olmasına neden olan en az bir veya iki büyük neden var.

3 Çok kötü. Ve bu konuda hiç şakası yok.

2 Berbat bir oyun.

1 Bu notu alan bir oyuna inceleme sayfası ayırdığımıza göre çok iyi sebeplerimiz olmalı.

"Very" Tabanı

Espor takımları ne kazanıyor?

Belki duymamış olabilirsiniz ama espor artık büyük bir şey. Beşiktaş'ın bile bir League of Legends takımı var... Hem de bir yıldır. Bu, ülkemizde bile esporun ne kadar ciddiye alındığını gösteriyor. Peki turnuvalardan en çok kazanan espor takımları hangileri?

1. **Evil Geniuses**.................8.950.000 $
2. **CDEC Gaming**.................3.229.600 $
3. **LGD Gaming**.................3.045.000 $
4. **Vici Gaming**.................2.581.000 $
5. **Team Secret**.................2.231.000 $
6. **Virtus.Pro**.................2.131.000 $
7. **COGnitive Gaming**.................1.768.000 $
8. **EHOME**.................1.565.000 $
9. **SK Telecom T1**.................1.531.000 $
10. **Cloud9**.................1.461.000 $

Tür: Aksiyon · Yapım: Avalanche Studios · Dağıtım: Square Enix / Aral · Kutulu Fiyatı: 130 TL (PC), 280 TL (PS4, XOne) · Dijital İndirme: 90 TL (Steam), 239 TL (PS Store), 210 TL (Xbox Store) · Yaş Sınırı: 18 · Dahası İçin: tinyurl.com/jc3-seri



JUST CAUSE 3

★★★

DUR ABİ, Bİ' ÜS DAHA...

-SARP KÜRKCÜ



Bir gün patlattığım şeylerin altında ezilip gideceğim diye çok korkuyorum.

Yan yana dikilmiş üç arıtma tesisi bacasını birbirine bağlayıp yıkılmalarını seyrederken düşünceler dolanıyor aklımda. Aslında iki oyundur var bu: *Just Cause* ismi nasıl bir kelime oyunu? Oyun oynama eylemi motor reflekse dönüştüğünde, kafada beliren düşünceler de inanılmaz hale geliyor. Benim de kafama bu takıldı, *Just Cause* ismi nereden geliyor?

Rico Rodriguez, bu oyunun başında da tanıtıldığı üzere bir diktatör devirme uzmanı. Zaten parçası olduğu Agency de (hayır, reklam ajansı değil) önceki iki oyun boyunca Rico'dan ülkelere çomak sokmasını isteyip duruyordu. E tabii diktatör dediğiniz, ona karşı savaşan militan kuvvetlerin yardımı olmadan devrilmez asla. Rico da amacına uygun şekilde, büyük bir şovla ülkeye girip her daim bu militanların dostu portresi çiziyor oyunlarda. O nedenle *Just Cause*, kelime anlamı olan "haklı dava"yı sonuna kadar sunuyor bizlere. Bir diktatörü koltuğundan etmek kadar haklı dava bulmak zordur nitekim.

Ama bu kadar olmamalı, **Avalanche Studios** bu oyunu yaparken öyle odaklı mekanikler sokuşturmuş ki araya, ismin sadece burada kalması mümkün değil. "Cause & effect", yani Türkçede "etki ve tepki" kelimelerinden ilki var burada. Rico, bu seride önüne gelen ne varsa patlatıyor. Sivil, asker ayırt etmiyor. Roketinizi nereye ateşlerseniz ateşleyin hiçbir sorumluluğunuz yok. *Assassin's Creed*'de olduğu gibi "ama Ezio sivilleri öldürmezdi" diye uyarı çıkmıyor canınızdan götürerek. Yani var olan tüm yok edici gücünüzü, karşılığını umursamadan döküyorsunuz önünüze gelenin üstüne. Tepkiyi düşünmeden sadece etkilemenin gücü var yani oyunda, bu da "just cause"un bir yan anlamı benim gözümde.

Ama durun, daha bitmedi. Avalanche'ın bir sürprizi daha var sanki. Nadiren kurşun hesabı yapıyorsunuz, bombalarınızı hızlıca tedarik ediyorsunuz yine. Eğer ki saldırı araçlarına binerseniz zaten bitmeyen bir cephanelik emrinize amade. Paraşütünüz sınırsız, her türlü fizik kuralını ihlal edecek şekilde kolunuzdaki halatın gücünü kullanıyorsunuz. Yani, "sadece sebep oluyorsunuz" bu oyunda, canınız nasıl isterse. Ki bu da "just cause"un son anlamı olarak oyuna nişan gibi ilişiyor.

YA BEN NE SAÇMALIYORUM!?! Arkadaşlar, çıkış videosu için yarışma açan ve kazanan video olarak "PATLAMAAAA!!!" kelimesinden rap yapan bir çalışmayı seçen firmanın oyunundan bahsediyoruz burada. Anlamı ne olursa olsun, ismi nereden gelirse gelsin Rico Rodriguez üçüncü oyunumuzda bizlerle ve yine patlatacak çok şey var etrafta!

O ZAMAN PATLAMAAA!!!

Just Cause 3, sonsuzmuş gibi gelen bir gecikmeyle açılıyor. Logoları göstermek için güzel bir tarz yakalanmış, sırayla Square Enix ve Avalanche Studios'un isimlerini görüyorsunuz. Sonra *Just Cause 3* yazıyor, sonra bekliyorsunuz... bekliyorsunuz... biraz daha bekliyorsunuz... yetmediyse biraz daha bekleyin canım ne olacak... sonra Square Enix sunucularına bağlanmaya çalışıyo...

Bir saniye, bu oyunda çok oyunculu hiçbir özellik yok ama neden her açtığımda oyun Square Enix sunucularına bağlanıyor? Bu ne saçma bir şey! Ha tamam, yaptığım her şeyi birileriyle kıyaslamam gerekiyor ve bunun için de sunuculardan bilgi lazım. Kopya koruma değil yani. Ah, pardon. Benim hatam. Böyle nüansları nasıl kaçırıyorum vah bana vahlar bana!!!

Rico'nun macerası bu saç baş yolma sekansıyla başlıyor ama kendini hızlıca telafi ediyor.

★★★

DOSTUMUZ MARIO "SEN YIK, BİZ İNŞA EDERİZ" DİYOR. O DEMESE DURACAĞIZ SANKİ...

NE SORUNLAR VAR?

Mad Max'te her platformda sağlam performans vermeyi başaran Avalanche, bu sefer batırdı. Xbox One en kötü performansı gösterirken, PS4'te de özellikle patlamalarda sıkıntılar yaşanıyor. PC, ayarlarının bolluğu sebebiyle bir şekilde paçayı kurtarsa da anlık donmalar var oyunda. Oyunun Arkham Knight gibi ara ara kasılıp kalması oyuncuları çileden çıkardı tabii. AMD kartlara ayrı bir gıcığı var oyunun, ama ayın başlarında çıkan beta sürücüler kimilerinde sorunu çözdü. Yine de yeterli değil, ben bu yazıyı yazarken de hâlâ büyük bir yama bekleniyordu.

Karakterimizin annesinden aldığı mektup, bu sefer kişisel bağları da olan Sebastiano Di Ravello ve doğduğu ülke Medici üzerinden yeni maceramıza dalıyoruz. Hem de bir uçağın üstünden etrafa roketler yağdırarak! *Just Cause 3*, başladığı andan itibaren tempoyu hiç düşürmüyor, bunun en büyük sebebi de sizin yerinizde durmamanız. Oyun, oyuncunun müdahalesine ve düşünmesine fazlaca ihtiyaç duyuyor çünkü. Merak etmeyin canım, daha yerimiz bol. Uzun uzun anlatacağım hepsini.

Ama önce Medici'den bahsedelim. Bir Akdeniz ülkesi sayılabilir Medici. İtalya'nın ada olan ve Mussolini kontrolünden hiç çıkmamış hali gibi. Yine de tam bir tatil beldesi havasında. Rengarenk çiçeklerle, masmavi bir denizle, küçük kasabalarla ve üzüm bağlarıyla kaplı... Medici'de yalnız da değiliz: Çocukluk arkadaşımız Mario, nedense kara kaşımıza / gözümüze bakıp kârı unutan paralı asker ikili Annika ve Teo, tripli bir "dahi" havasında yaratılan bilim kadını Dimah falan derken çetemiz bayağı geniş. Sonra Di Ravello'ya karşı gelecek politik figür Rosa Manuela çıkıyor sahneye, zaten eski oyunlarda da olan ve Agency'nin çalışanı Sheldon farklı konumlarda görünüyor. Ama esprileri ağır klişe ve karakterler hatırlanmaktan ziyadesiyle uzak. Avalanche, nedenini tam olarak kafamda oturtamadığım bir "ciddileşme" sürecine girmiş *Just Cause 3* ile. Ara sahnelerin sayısı çok daha fazla, yazılan diyalog ucuz olsa da etrafı boş bırakmıyor. Rico'nun etrafı yakıp yıkması bile bir sebebe bağlanmış ama tüm bunlara neden gerek vardı ki? Tüm bu "ama ben aslında bir şey anlatmak istiyorum" çabasını bir türlü önemseyemedim ben.

Bir kere ara sahneler, oyuna ek yükleme süresi getiriyor. Hepsi başlamadan önce ve bittikten sonra 5-10 saniyelik yüklemelerle karşılaşıyorsunuz (konsollarda dakikaları bulabiliyor diyorlar, amanın!). Replikler ucuz, seslendirmelerse ağır bir İtalyan aksanıyla çarpık konuşulan İngilizce yüzünden çok çekici değil. Espriler... "*ehuehue ineği öptün be Rico, komikti be Rico, ehuehue*" klasmanında. Bir noktadan sonra resmen görev yapmasak, sadece ortalığı yıksak oyun daha mı eğlenceli olur diye düşünüyor insan. Neyse ki görevler etrafı yakıp yıkmaya göre hem biraz daha çeşitli, hem de eliniz alışsın diye sizi yönlendiriyor. Başlangıçta zaten birçok alışkanlığınızı (hızlı yolculuk, grapling hook mekanikleri, köprü patlatabilme vb.) size bu görevler aşılıyor. Sonrasında epik sahneleri yine görevlerle görüyorsunuz (bir kargo uçağını takip eden bir dolu jetle uğraşma, füzeyle sörf yapma, vb.). Bir de itirafta bulunayım burada: Bu incelemeyi ne yazık ki oyunu bitirmeden yazıyorum. 40 saati devirdim ama ne senaryo bitti, ne de Medici'nin özgürleştirilecek toprakları. Bu da aslında oyunun içerik olarak dolu olduğunu gösteriyor ama o içeriğin çeşitlemesi konusunda sıkıntılar olduğunu Sağır Sultan bile duydu artık.



Burada neler olduğunu anlatabilir miyim, bilmiyorum!

ÜS MÜ ALSAM, WINGSUIT'LE Mİ UÇSAM?

Az önce görevleri yok sayma dileğimi bu kadar rahat dile getirebilme sebebim, görevlerin size eskisi kadar fazla şey katmıyor olması. Hızlı ulaşım haricinde, görevleri yaparak kazandığınız bir özellik yok. Onun yerine her şey meydan okumalarla (challenges) ve askeri üsleri ele geçirmekle kazanılıyor. Eskinin geliştirme kutularını yakınlık hesabına göre arayıp bulmak ortadan kalktı yani. Meydan okumalar etrafa dağılmış şekilde ve Di Ravello'ya ait bölgeleri ele geçirdiğiniz zaman ortaya çıkıyorlar. Her biri Rico'nun farklı bir özelliğini geliştiriyor. Bana komik gelen, yakınlaştırarak ateş etmenin bile bu şekilde kazanılıyor olması. Kimileri zor, kimileri de çok gereksiz özellikler katıyor (arabalara nitro eklemek nedir, araba kullanmıyorken) ama genel olarak önü-

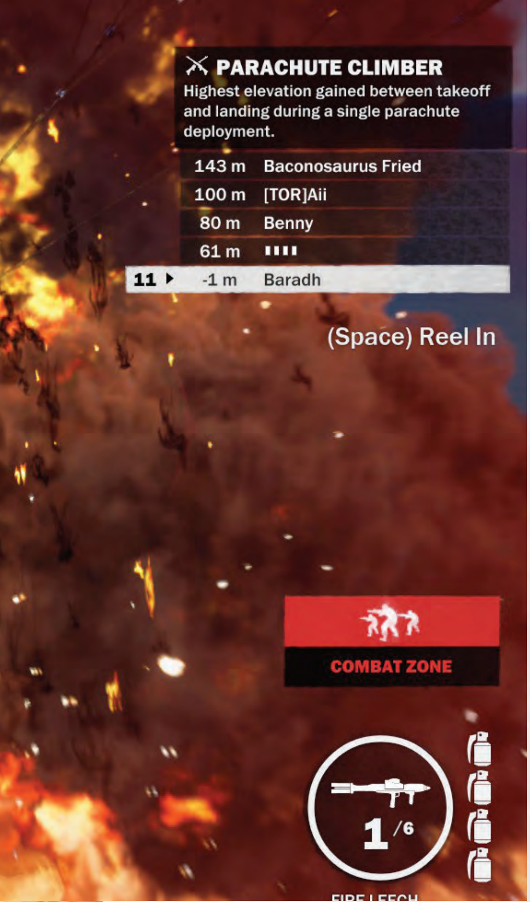
MULTIPLAYER NEREDE?

İkinci oyuna mod olarak gelen, sonrasında firmanın desteğini de alıp Just Cause 2'ye sahip herkese Steam'de iliştirilen çok oyunculu sistemden sonra gözler üçüncü oyunda en azından bir co-op aramıştı. Firmadan gelen cevap, "iyi bir tek kişilik deneyim çok oyunculu ek bir özellikten daha önemlidir" olsa da, hem bu beni ikna edebilmiş değil hem de bu potansiyel üçüncü oyunda da boşa harcanmış gözüküyor.



Evet, zaten bir füzeyle sörf yaparken küfretmek her zaman en iyi çözümdür.







Bu kuleleri çoğunlukla zevk için uçuruyorsunuz.



NASIL OYNAMALI?

Just Cause 3, asla aceleye getirmemeniz gereken bir oyun. Çünkü bir noktadan sonra üsleri yerle bir etmek için yeni şeyler gelmez aklınıza. GTA Online'da benim bugün hâlâ bir şeyler deneyebiliyor olmam gibi, JC 3 de aslında uzun aylara (belki bir yıla) yaymanız gereken, eğlencelik bir deneyim. Ağır bir maratonla bitirmeye uğraşanlar hata yapıyor, çünkü o zaman aynı şeyi tekrar tekrar yapmaktan sıkılmanız garanti. Onun yerine bir girin, iki üste farklı kombinasyonlar deneyin. Sonra çıkın, arkadaşlarınızla buluşun. 90 TL verdiniz diye iki haftada suyunu sıkmanıza gerek yok.

nüze dev bir bariyer de koymuyorlar. Ödemeniz dişli ile (gear) yapılıyor, en fazla beş tane alabiliyorsunuz. Sonra elinizdeki toplam dişliye göre açabileceğiniz özellikleri görebiliyorsunuz. Şöyle bir örnek vereyim: Bağlama halatlarınızın sayısını iki artırmak, dört dişli istiyor. Halatların gücünü artırmaksa sekiz. Siz toplamda sekiz dişli elde ettiğinizde, bu ikisini de açma hakkına kavuşuyorsunuz. Diğer oyunlardaki gibi puanları harcama gibi bir durum söz konusu değil yani. Hangi özellikleri açıp hangilerini kapayacağınıza siz karar veriyorsunuz. Mesela "Glass Grenade" özelliği bombanın yüzeye değer değmez patlamasını sağlıyor. Ama yakınınıza sık bomba atıyorsanız bu özellik ölümünüze sebep olabilir. Bu sistem ilk başta tepkimi çektiyse de, sonrasında yıldızımız barıştı. Ne de olsa umurumda olmayan özelliklerin meydan okumalarına ilk denemelerden sonra net sırt çevirdim. Tekrar belirteyim: Arabaya nitro nedir arkadaşım!?

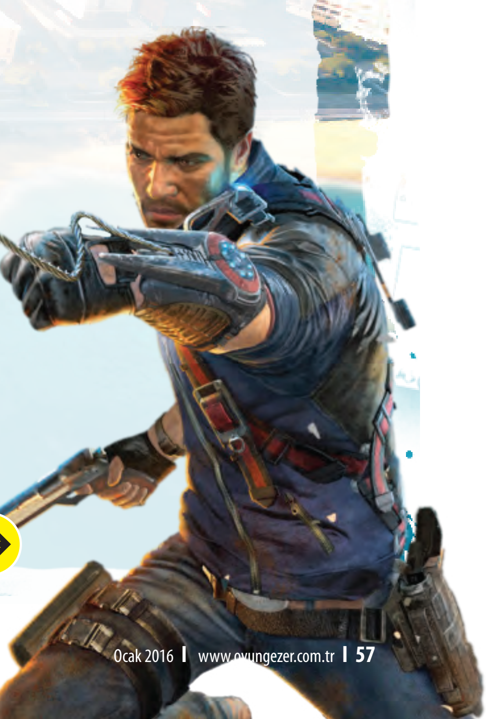
PARAŞÜTÜMÜ AÇAR GİDERİM

JC 3'te bir yerden bir yere gitmek için araba kullanmıyorsunuz. Kullanmıyorsunuz çünkü zamanında Criterion Games'ten Avalanche'a geçmiş olan arkadaşlar ne iş yapmış bilmiyorum ama sürüş mekanikleri hâlâ iyi değil. Genel olarak tüm araçlarda bir hantallık var zaten, hepsi uykudan zorla kaldırılmış ilkokul çocuğu gibi davranıyor. O nedenle siz de Rico'nun eski ve yeni dostlarıyla yol alıyorsunuz Medici'de.

Paraşütünüz ve grappling hook'unuz eskisi gibi çalışıyor. Hatta bu sefer oyun ilk görevlerden birinde kendinizi çekerek paraşüt yolculuğu yapmayı öğretiyor (zamanında kendim buldum diye ne gururlanıyordum bea!). Bu, verimli bir yöntem olsa da wingsuit hayatınıza girdikten sonra önemi azalıyor. Kullanması biraz zor wingsuit'i, alışmanız lazım. Bol bol yere kapaklanacak, hızınızı ayarlamakta zorlanacaksınız. Ama bir kere çözdünüz mü, sonrası etraftaki birkaç elektrik direği ya da boşluk anınız dışında tertemiz akıyor. Biri birinin yerini tam olarak da tutmuyor, *JC 3* elinizdeki tüm becerileri kullanmayı zorunlu kılıyor. Wingsuit'ten paraşüte, oradan bir yamaca kendinizi çekmeye, çakılmak üzereyken paraşütle son anda kurtarmaya ve sonra tekrar wingsuit'e geçmeye varan, macera dolu bir yolculuk hep çok keyifli oluyor. Zaten oyundaki o özgürlük hissi, havada süzülürken aldığınız yegâne şey ve başka bir oyunda eşini bulmak zor. Uçmak zaten her daim bana özgürlüğü aşılayan eylemlerden biri olmuştur ve *Just Cause 3* bu konuda gözlerimi yaşarttı diyebilirim. Ufak bir not: Paraşütünüz açıkken halatınızı bir yere atar ve Shift'e basarsanız, hızlanıyorsunuz. Ama wingsuit ile uçarken halat normal hızında çekiyor sizi. Bu şekilde ben on dakikadan fazla huzur içinde uçmuştum, tavsiye ederim.

Ama bazen mesafeler öylesine uzuyor ki, siz de çareyi bir hava aracını çağırmakta buluyorsunuz. Hem silahlar, hem de araçlar çeşitli askeri üsleri ele geçirdiğinizde kullanılabilir oluyor. Neyin neyi kilitlediğini bilmek zor, o nedenle ele geçirdiğiniz üsten sürpriz yumurta şeklinde ödülünüzü alıyorsunuz. Ama oyunun ilk bölgesinde hemencecik güzel bir helikopter, bolca silah temin ediyorsunuz. Önceki oyunun Black Market ve para harcama mekanizması da kolaylaştırılmış, elinizdeki fişekleri kullanarak ne istiyorsanız bir paket halinde yanınıza isteyebiliyorsunuz. Fiyat yok, sadece harcadığınız fişek var. Benzer fişek harcaması hızlı ulaşımda da kullanılıyor, ele geçirdiğiniz yerlerde bitiveriyorsunuz ve helikopter atlayışıyla Medici'nin detaylarına dalıyorsunuz.

Medici zaten güzel gözüküyor ama bu güzelliğini tasarımdaki detaylar kadar oyun motorunun gücüne de borçlu. Tek sorun, oyunun performans konusunda biraz sıkıntılı çıkmış olması. Oradaki "biraz" kelimesinin açıklamasını ilk sayfalarda göreceğiniz bir kutuda bulacaksınız, çünkü *Batman: Arkham Knight*'la kıyaslanacak kadar kötü performanslar verdiği oluyor oyunun. Ben ofiste hiçbir sıkıntı çekmesem de (GTX 770) evde nadiren karşılaştığım kasılıp kalmalara (GTX 960) hayıflandım birazcık.





Ey uçak, gel bakalım. El mi yaman, bel mi?!



Düşman üssünde tank bulursanız acımayın. Ele geçirebilirseniz sırtınızı yere gelmiyor.

Ama internetimin koptuğu anlardan birinde daha oldu bu, o nedenle tümüyle oyun motorunun haylazlığı değil de oyunun internete bağlanma saplantısının da etkisi olduğunu düşünüyorum.

Yine de hangisi olursa olsun, Avalanche ve Square Enix'in elini yamalarda çok sıkı tutması lazım. Çünkü biz oyuncular artık kalitesiz ve yarım yamalak bırakılmış oyunlarla uğraşmaktan bıktık.

PATLAT VE KAÇ

Hâlâ kaostan tam bahsetmedim, değil mi? Neyinden bahsedebilirim ki, *Just Cause 3* kendi serisinde yıkıcı gücü yansıtan en iyi eser olmuş işte! Yok bunun bir alternatifi. Sinan'la *Fallout 4*'ün nükleer bombalarını konuşuruz arada, onların ne kadar zayıf kaldığından dert yanar. Bense patlattığım küre yakıt tankının etkisiyle metrelerce ileriye fırladığım anları yaşıyorum periyodik olarak. Patlamalar, hem görsel hem de etki olarak çok daha güzeller. Yine sadece kırmızı boyalarıyla belli olan askeri malları patlatıyorsunuz oyunda, bir de Di Ravello'nun heykelleri var tabii. Başlarda üsler basit, düşmanlarsa kolay ölür cinsten oluyor. Ama sonra Di Ravello kızıyor, bir ara videoda kendi askerini döverek öldürüyor. İşte o videodan itibaren aldığınız üslerde aksiyonunuza biraz çekidüzen veriyorsunuz.

Çatışmalar, *JC 3*'te pek de bulaşmak istemeyeceğiniz şeyler. Karşınızda çok kişi var, sizse ortalama bir silah atış mekaniğine mahkumsunuz. Düşmanları temizliyorsunuz, sırtınızı dönüyorsunuz ve HOOP! Yenileri gelmiş oluyor. Bombardıman araçları, tanklar, makineli tüfekler derken kendinizi oradan oraya halatla çekerken buluyorsunuz. Ama bu da güzel, çünkü *JC 3* sabit duranı affetmiyor.

Oyunda Steam Başarımı olarak aldığınız bir şey var: Hiç kurşun sıkmadan üs ele geçirme olayı. Hatta ben OGZ Online için hazırladığım *Just Cause* video serisinde denk düşürüp aldım bunu. Üsler en rahat o şekilde alınıyor bu arada. Elinizdeki halatın çekme becerisini kullanarak öyle şeyleri tersyüz ediyorsunuz ki... Yakıt tankları, transformatörler, ara kontrol istasyonları. Her şeyi her şeye çarptırmanız mümkün. Önceki oyuna göre gelen en büyük gelişme bu ve *JC 3*'ü başlı başına eğlenceli bir deneyim haline getirmeye yetiyor.

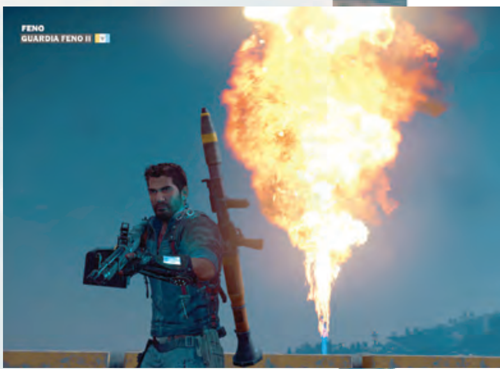
Siz üssü ele geçirirken asiler bir anda yardıma geliyorlar. Yerden geliyorlarsa kapıları açmalı, havadan geliyorlarsa SAM'leri hack'lemelisiniz. SAM'leri hack'lemek her daim iyi bir karar zaten. Düşman helikopterleri siz farkına varmadan temizliyor çünkü bu füze rampaları.

Ama halatla birbirine bağlanan helikopterler... Yere inecekken gövdesini geriye bağlayıverdiğiniz uçaklar... Size saldırmak için gelen bir generalin helikopterini iki konteynıra bağlayıp konteynırları yamaçtan aşağıya atmak... *JC 3*, eğer kafa yorarsanız size o kadar fazla eğlence sunuyor ki. Bu bir *Uncharted* değil, bu bir *Call of Duty* değil. Burada eğlencenizi verilen araçlarla kendiniz üretmelisiniz. *Just Cause* serisi hep böyleydi, bu sefer ortalama bir hikâye ve ara videolarla oyun değişmeye çalışsa da


Ağız yüz dalıyor olmasam, Medici'de emeklilik planı yapabilirim aslında.







Yakıt tankları patladıktan sonra bir parti havasına bürünüveriyor ortam.

★★★

ARTIK 8'E KADAR HALAT BAĞLAYABİLİYORSUNUZ. SONRA ÇEKİN, KAOS GELSİN!

aslında özünde aynı ve bu iyi bir şey. Tüm o videolara, saçma diyaloglara hiç gerek yok aslında. Bize rastgele bir yön, kendince tutarlı bir gelişim sistemi verildiği takdirde *Just Cause* az önce anlattığım sahnelerle eğlencesini oluşturuyor zaten. Medici'ye bakarsanız, bu topraklarda yaptığınız tek şey patlatmak aslında. Üs patlatmak, askeri araç patlatmak, reklam panosu patlatmak, heykel patlatmak, uçak patlatmak... Oyun çok hızlı tekrara bağlıyor o nedenle, eğer siz yeni bir şeyler bulmazsanız. "Kafayı çalıştırmak" demek istemiyorum, çünkü kullanım itibariyle negatif anlam içeriyor o kalıp. Ama *JC* serisini oynarken biraz bunu yapmak lazım be arkadaşlar. Çünkü kimse gelip oyuncunun elinden tutmuyor burada. Kimse size *Assassin's Creed* serisinde olduğu gibi "şimdi de hidden blade kullan" demiyor. Siz kendi kendinize çeşitli kurallar koyuyor, bunları yapınca mutlu oluyorsunuz. Bunu size bir istatistiğin söylemesi ya da bir skor tablosunun göstermesi gerekmiyor. Gerçi hem başarım mevzusu, hem de o aptalca internet bağlantısı takıntısı yüzünden *JC 3* sırtınızı da sıvazlıyor sürekli. Wingsuit'le en uzun süre uçma, paraşütle en yükseğe tırmanma, bir bombayla en fazla kişi öldürme gibi onlarca kategori var diğer oyuncularla kıyaslandığınız. Biri sizi geçti mi oyunu bir sonraki açışınızda sağda kocaman da "XXX GEÇTİ SENİ OLUUUUUUM!" yazıyor ki, bu kadar gelişmemiş bir başka bildirim şekli daha görmedim ben hayatımda. Zaten kimsenin *JC 3*'ü başkalarıyla idrar müsabakasına girmek için satın alacağını düşünmüyorum. Onun yerine ucuna bir heykel kafası bağladığınız helikopterle bir yerlere saldırmak isteyebilir, bir yapıyı diğerinin üstüne yıkarak tek taşla iki kuş vurmayı deneyebilir, bir yeri alırken sadece C4 benzeri patlayıcımız GE-64 kullanabilir (ki artık sınırsız miktarda taşıyoruz bundan), düşmanı özellikle bir köprünün üstünde toplayıp ortamı mahşer yerine çevirebilirsiniz. Medici, tam anlamıyla bir "oyun alanı" ve onu nasıl eğlenceli hale getireceğinize siz karar vereceksiniz.

Eksikleri olan bir oyun tabii *Just Cause 3*. Önceki oyuna göre üs sayısı rahatsız edici derecede az. Hikâyeymiş, bavarium madeni ve bunun gücüymüş, Di Ravello ve Rico'nun aile ilişkileriymiş, hiçbiri bu eksikliğin yerini doldurmuyor. Ayrıca ikinci oyundan çok da ileride değil. Oyun alanı hâlâ çok ölü, kendi içinde doğru düzgün bir etkileşimi yok. Ama PC'de oyun fiyatlarının 180-200 TL ortalamasını bulduğu bu günlerde 90 TL'ye alabildiğiniz bir oyun. Hem oynayışla ilgili 1-2 önerime kulak asarsanız, ömrü çok da uzun olabilir. Kaosu çok zevkli, görebildiğiniz çılgın sahnelerin sınırı neredeyse yok. Bug'ları var ama çoğu zaman bunlardan da eğlencelik malzeme çıkarabiliyorsunuz. Odaklı bir kitleye uygun *Just Cause 3*, her noktada oyunun kendisini yönlendirmesini bekleyen oyunculara göre değil bu nedenle de. Eğer sizin de dişinize göreyse, bundan iyisini bulamazsınız.

+

- Grafikler güzel serpilmiş
- Birden çok atılabilen halat
- Halatla yapılan her şey
- Gelişen fizik mekanikleri
- Daha da fazla parçalanan ortamlar
- Senaryo görevlerinde çeşitlilik var

–

- Senaryo olmasaymış be
- Üs sayısı az kalıyor
- Performans sorunları

8+

SON KARAR

Bu oyunun rakipleri, ağır senaryolu aksiyon oyunları değil. Kendi yolunda eğlenceli, işe yarar bir Saints Row çıkana kadar da tahtın sahibi konumunda.





Senaryo bitti, yarım kalan görevlere serbest oyunda devam diyor Sam Beaumont.



Tür: Şehir Kurma / Strateji **Yapım:** Blue Byte **Dağıtım:** Ubisoft / Aral **Kutulu Fiyatı:** 144 TL **Dijital Fiyatı:** 138 TL (Steam), 135 TL (Playstore), 112 TL (Voidu)
Yaş Sınırı: 7 **Dahası İçin:** anno-game.ubi.com/anno-2205/en-gb/home/

ANNO 2205

DÜNYA'NIN SONU, AY'IN BAŞI -NOYAN AKATLI

Anno 2205 ya da Türkçesiyle "*Sene 2205*". İncelemeye giriş cümlesi arayışlarım beni 2000'li yıllar boyunca bu seriden uzak kalma sebebim olan diğer oyunlara götürdü. Bu 15 yıl boyunca daha çok DVO, aksiyon – RYO ve çevrimiçi FPS türünde oyunlara vakit ve enerji ayırmıştım. Dolayısıyla *Anno* serisi, geç keşfettiğim bir cevher oldu benim için. İlki 1998'de çıkmış zincirin 2010'daki halkası olan *Anno 1404* ile başlamıştım şehir kurma – strateji – ticaret (tycoon) türlerinin ilginç ve güzel karışımına.

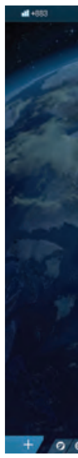
"ENERJİMİZ TÜKENİYOR!"

2205 yılında insanlığın feryadı işte bu kısacık cümle olacak, senaryonun başlangıcına göre. *Anno 1404* ve *2070*'deki çeşitli oyun modlarını hatırlayan bir Annosever olarak, henüz ana menüde ilk hayal kırıklığımı yaşadığımı söyleyeyim öncelikle. Çokoyunculu modu hevesle beklemiyordum doğrusu ama tek kişilik modda sadece senaryo var yahu! Sabrımın sınırlarını test ederek yaklaşık 30 saatte bitirdiğim ana senaryo sonrası, teselli edici gerçekle karşılaştım. Sandbox dediğimiz, "serbest – sonsuz oyun" bölümünün, senaryoyu tamamladıktan sonra, aynı kayıt dosyasında açıldığını ve biz iyice sıkılana kadar devam edebilen, geniş bir yapısı olduğunu fark etmemle gülümsemeye başladı şehir planlamaktan bitap düşen yüzüm. Kısacası, sandbox için senaryoyu tamamlamanız gerekiyor sevgili Annosever dostlar, yalnız bir – iki oyuniçi ayarı değiştiremiyorsunuz, yeni oyun başlatmaktan farkı bu kadar.

Peki, 30 saatlik ana öykü boyunca karşılaştıklarımı, beğendiklerimi ve bazı hayal kırıklıklarımı anlatayım öyleyse. Ben bu tür oyunlarda çok önem vermesem de, basit ve takip etmesi kolay bir öykümüz var. Öykünün anlamı ise "Binalar yapmaya, fabrikalar kurmaya uğraşıyoruz da, neden, amaç ne?" gibi soruları cevaplayıp bize hedefler sunmak tabii. *Anno 2205*'te, 23. yüzyılın başlarında, en kutsal hedefimiz enerji kaynakları tükenmeye yüz tutmuş yaşlı dünyamıza yeni ve bol enerji getirmek. Bunun için de doğayı mahvetmek yerine, artık iyice gelişip coşmuş, alıp başını uzaya çıkmış teknolojinin de yardımıyla Ay'a giderek elverişli bir krateri maden, hammadde ve enerji üretim merkezine dönüştürüyoruz.

1404 – 2070 – 2205

Ortaçağ, sualtı dünyası ve uzay çağı gibi farklı ortam ve zamanlarda geçen *Anno*'lar arası benzerlik ve farklara kamerayı çevirelim biraz da. *1404* ve *2070*'deki yapı benziyordu: Haritadaki adalar topluluğunda önce bir adaya yerleş, ev sayısı ve üretimi belli bir dengede tut, hammadde ürün açığını ithalatla kapat ve fazlasını da ihracatla sat şeklindeydi temelde yapmamız gerekenler. Buraya kadarki kısım *2205*'te de aynen var. *2205*'te olmayansa bölgeiçi, birebir (ya da bire iki, üç vs.) rekabet, yani adalara bizim gibi yerleşip gelişen yapay zekânın yönetimindeki rakip şirketler. Tamamen yok olmamışlar, yeryüzü ve Ay'ın farklı bölgelerine (başlangıçta bizim seçmediğimiz diğer haritalara) dükkân



açmışlar yalnızca. Yukarıda bahsettiğim, senaryo sonrası serbest moda geçiş de bu bölgeleri rakip şirketlerden satın alarak mümkün oluyor zaten. Ben diyeyim 25, siz deyin 20 saatlik senaryo bitene kadar kendimizi görevlerin sunduğu çizgide ilerlemeye mecbur, *1404* ve *2070*'e oranla epeyce bir kısıtlanmış hissediyoruz doğal olarak.

Peki, olumlu noktalara gelelim öyleyse. Huzur veren, kaliteli müziklere kulak verelim örneğin. Ya da orta seviye donanımlı bilgisayarımda küçücük bir sorun bile çıkarmadan yüksek ayarlarda çalışan ve güzel manzaralar, canlı renkler, gece – gündüz döngüsü, uçuşan uzay araçları ve minik robotların gayet güzel göründüğü grafiklere bir göz atalım. NPC danışmanlarımızın açıklamalarını dinleyip ara sıra yaptıkları minik esprilere, sitemkâr cümlelerine ve seslendirmedeki başarıya kaldıralım başparmaklarımızı. Zincirleme olarak ve fiber ipliklerle birbirine bağlı nüfus artışı – hammadde – malzeme – ihtiyaç duyulan eşya üretimi dengesini sağlamak için saatlerce uğraşmaktan yorgun düşen zihnime bırakayım oyun yapısının olumlu yanlarını: Yeni apartman diktikçe, başta organik pilav, su ve kütüphane ile tatmin olan vatandaşlarımız seviye atlıyor, çoğalıyor ve gurme yemeği, nanoteknoloji ürünü giysiler, gençlik aşısı, android robot, metro, stadyum gibi taleplerle çıkıyorlar karşımıza. Gurme yemeğine terfi eden uzay çağı dostumuz organik pilav ve sudan vazgeçmediği için tüm üretimi artırarak, eksiği de diğer bölgelerimizden getirtip tamamlayarak sağlıyoruz maddi gelir, nüfus artışı, işgücü ve enerji gibi kategorilerin sol tarafındaki, olmazsa olmaz artı işaretlerini.

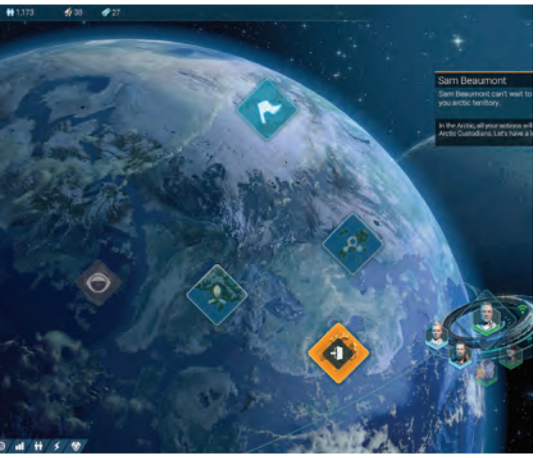
Bölge deyince aklıma geldi, başlangıçta "Temperate" denilen, verimli topraklarda, günlük güneşlik, fesleğenli limonata tadında bir iklimde üretim şehri kurup mutlu mesut yaşarken ikinci aşamada kutuplara, üçüncü ve son aşamadaysa Ay'a yerleşiyoruz. Kutup soğuklarında ısınma ihtiyacı ortaya çıkıyor. Şehir planlaması da değişiveriyor. Fabrika ve madenler, enerji santralleri yakınlarına sıcaklık sağladığı için evleri de bu binaların etrafına diziyorsunuz. Ay ise oyun ortalarında en zorlu bölge, üretim fazlası olan maddelerin fabrikalarını durdurmazsanız bir anda 4.000 kredi gelirden 12.000 kredi zarar gibi şok edici durumlarla karşılaşıyorsunuz, başıma aynen geldi de oradan biliyorum. Kratere minik bir ev dikmek 7.500 kredi, atölye – maden – enerji santrali ve diğer bakım masrafları 5 – 6.000 krediden başlıyor diyeyim, Ay'da şehir planlamasına gereken dikkat ve hassasiyetin boyutunu siz anlayın. Bütün ince planlamalar, uzun vadeli yatırımlar Ay'dan dünyamıza enerji nakletmek için. Bölüm sonları ve ana senaryonun bitişinin tatmin edici olduğunu söyleyebilirim, gerçi klakson çalarak turlayan uzay otomobilleri, gürültülü havai fişeklerle dolu bir kutlama beklerdim bir geçmiş yüzyıl insanı olarak.

2015'TEN 2205'E MESAJ

"Oyun Gezginleri Birliği" adını verip ejderha kafasını sembol seçtiğim şirketimizin kapısını kapatalım yavaş yavaş. Bölge içi rekabet ve çatışma içermeyen, uzaktaki savaş görevleriyse yavan, heyecansız senaryo görevlerini takip etmek zorunda olduğunuz, başlarda tatsız tuzsuz gelse de binaları dikip üretim zincirini kurdukça keyif vermeye başlayan ve eski Anno'ların kalitesini tutturan bir oyun *Anno 2205*. Şehir kurma – planlama, ekonomik dengeleri yoluna koyma, ucundan birazcık da olsa diplomasi – strateji türlerinin karışımı, sevimli bir oyun arıyorsanız sizlere de bir şans vermenizi tavsiye ederim. *Anno 2444*'te görüşmek üzere. Anno 1305'te de görüşebiliriz gerçi...

Savaşlarda Settlers ve Anno geleneği sürüyor: Kalabalık olan kazanır.





Kışlık mekânımızda Eskimo kulübelerinde ısınıyoruz.





ANNO 101

Almanya'dan Related Designs adlı küçük bir stüdyo tarafından yaratılan Anno serisinin ilki 1998 tarihli, Anno 1701. Daha sonra sırasıyla 1602, 1503 ve 1404 geliyor. ABD'de nedense farklı isimlerle yayımlanıyor bu arada. 2011 sonu çıkan 2070 ile beraber Ubisoft, Related Designs hisselerinin tamamını alarak çalışanları da kendi bünyesindeki yapım stüdyosu olan Blue Byte'a katıyor. 2205 de Blue Byte tarafından yazılmış. Anno serisi Settlers'ı biraz andırıyor, Settlers da aynı ekip tarafından geliştirilen bir seri. iOS ve Android için keyifli bir yardımcı uygulama var, Anno 2205: Asteroid Miner. Tetris benzeri mini oyunları tamamladıkça irridium, grafen, magnetit gibi hammaddeleri toplayıp bilgisayardaki oyunumuza gönderme imkânı var, başarılı bir uygulama.

+

- Grafikler, müzikler
- Sürükleyici oyun yapısı
- Hassas ekonomik dengeleri düşünüp uğraşarak tutturmak keyifli
- Üç farklı bölge, bina - ürün çeşitliliği yeterli

–

- Bilhassa ilk 10 saat oyuncuyu çok kısıtlanmış hissettiriyor
- Ortaklaşa ve-veya rekabetli çokoyunculu mod yok maalesef

7+

SON KARAR

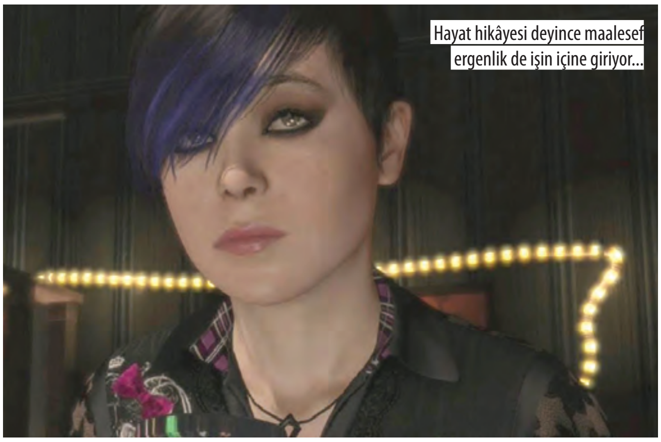
Başta içeriği zayıf gibi görünse de, atmosferi yüksek ve sürükleyici bir şehir kurma – strateji kırması, şans verilmeyi hak ediyor.

Tür: İnteraktif Drama **Yapım:** Quantic Dream **Dağıtım:** Sony **Yaş sınırı:** +18 **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital Fiyatı:** 89 TL
Daha fazlası için: tinyurl.com/ogz-99-beyond

BEYOND: TWO SOULS

REMASTERED DEĞİL, PS4 VERSİYONU

-ENİS KİRAZOĞLU



Hayat hikâyesi deyince maalesef ergenlik de işin içine giriyor...

David Cage'i nasıl bilirsiniz? Ya da Quantic Dream'i? Ya da *Fahrenheit*'ı? Peki *Heavy Rain*'i? Bu isimlerden hiçbiri size bir şeyler çağrıştırmıyor mu? Ya da duydunuz ama bizzat tanıma şansınız olmadı mı? Aslında bu isimlerin fikirlerini pek çok yerde görüyorsunuz. Şimdilerde Telltale Games'in bolca uyguladığı oyun formülünün temelini onlar attı diyebiliriz. Şu anda etrafta "interaktif drama" türünde bol bol oyun görüyorsak sebebi Quantic Dream'in bunu başarılı bir şekilde uygulamasıdır aslında.

Fakat bu adamların işlerini günümüz yapımlarından ayıran bir özelliği var. O da projelerin yüksek bütçeli Hollywood filmleri gibi olması. Kamera açıları, oyuncular ve özellikle grafikler, görebileceklerinizin en iyilerinden olmuştur her zaman. *Beyond* da işte bu serinin ve Quantic Dream'in son oyunu. Orijinali PS3'e çıkan, sonrasında PS4'e gelen bir yapım. Fakat yapımcılar bu oyunu "remastered" olarak tanımlamıyor. Sadece "PS4 versiyonu" diye geçiyor etrafta. Zaten remastered yaftasına da ihtiyacı yok. Remastered nanesinin sadece grafik yenilemek anlamına geldiği şu zamanlarda *Beyond: Two Souls*'un böyle bir tanıma ihtiyacı yok; çünkü grafikler hâlâ taş gibi.

Peki neye bakacağız burada? Bu PS4 versiyonu ne getirmiş ona bakabiliriz.

ZAMANIN İZAFİLİĞİ

Oyuna girdiğiniz anda dikkatinizi çekecek ilk şey, iki farklı kurgu seçeneğiyle karşılaşmanız olacak muhtemelen. Önce hikâyenin gidişatını bir hatırlatayım size. Jodie isimli bir kızımız var ve onun hayat hikâyesini dinliyoruz. Hikâye de Jodie'nin hayatından kesitler sunuyor. Fakat en başından başlamıyor hikâyeyi anlatmaya. Önce 25 yaşındaki halini, ardından 7 yaşındaki halini, ardından 14 yaşındaki halini görüyoruz ve böyle gidiyor bu. Yani bir ileri bir geri geziniyoruz zamanın koridorlarında. Ve bu olay alacağınız zevki baltalıyor. Sebep basit: Quantic Dream oyunlarında seçimler önemlidir dostlar. Yaptığınız bir seçimin hikâyenin neresine etki edeceğini bilemezsiniz. Fakat burada kurgu farklı sıralardan ilerleyince biliyorsunuz ki sıkıntı olacak. Neden mi? Çünkü önce 25 yaşınızdaki halinizi oynayınca anlıyorsunuz ki 14 yaşındayken verdiğiniz bir karar ileride sizi etkilemeyecek. Ki öyle de oluyor. 20'şer dakikalık bölümlerden oluşan oyunda verdiğiniz her karar sadece o bölüme etki ediyor, sonrasında unutuluyor. İşte bu da can sıkıyor.



Belli ki yapımcıları da sonradan bu durumu rahatsız edici bulmuş ki telafi etme ihtiyacı duymuş. Oyuna girerken size bir soru soruluyor: Oyunu orijinal halinde mi oynamak istersiniz, yoksa kronolojik sıralamayla mı? (Yani çocukluktan başlayıp gittiği yere kadar.) Tabii bu olay basit bir illüzyondan öteye geçemiyor. Çünkü ben size gerçekleri söyledim artık! Nıhahaha! (Özür dilerim) Biliyorsunuz ki yaptığınız seçimler genel anlamda yine bir şeye etki etmeyecek.

Bu seçim olayının kıtlığı dışında oyun hikâye sunumu açısından oldukça başarılı. Hikâye de sizi kendine bağlayacak merak unsurları barındırıyor. Tabii **Ellen Page** ve **Willem Dafoe** gibi oyuncuların yer alması da büyük bir artı. Yani bu seçim konusunun affı olmaz ama en azından hafifletici nedenler barındırıyor oyun.



PS4 versiyonunda aman aman bir yenilik sunmayan oyunumuzla ilgili bir özellik de her bölümün sonunda size seçim oranlarını göstermesi (tıpkı Telltale yapımları gibi). Oyuncuların yüzde kaçı şöyle yaptı, yüzde kaçı böyle yaptı gibi istatistik bilgilerini görmek keyifli oluyor.

Eğer PS3'te oynadıysanız PS4'te tekrar almanızı gerektirecek hiçbir sebep sunmuyor oyun. Fakat oynamadıysanız ve şöyle hoş bir hikâye dinlemek istiyorsanız (ya da bir tanıdığınızı oyuna başlatmak falan) şans verebilirsiniz. Fakat bana kalırsa biraz daha bekleyin... Çünkü 1 Mart'ta taş gibi *Heavy Rain* geliyor!

+

- Türkçe altyazı
- Hikâye sunumu
- Grafikler hâlâ süper
- İlk kez oynayacaklar için uygun fiyat

−

- PS4 için kayda değer bir yenilik yok
- Seçimlerin kısırlığı can sıkıcı
- Hikâye temposunu koruyamıyor

6+

SON KARAR

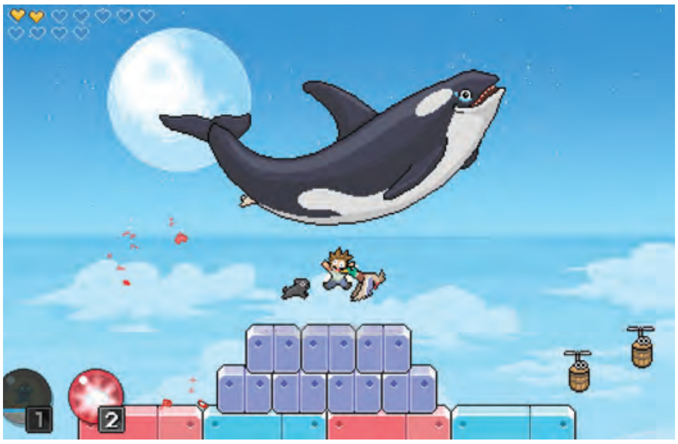
Şahane sunulmuş ortalama bir hikâye, fakat bu hikâyeye etkinizin kısıtlı olması can sıkıcı. Yine de türü sevenler için keyifli bir alternatif.

ios and win

Tür: Platform / Psikolojik Korku **Yapım:** Outerminds, Inc. **Dağıtım:** Outerminds, Inc. **Fiyatı:** 15 TL (Steam), 15.50 TL (Google Play) **Yaş:** -
Dahası İçin: store.steampowered.com/app/390520/



Bugün popüler ya da "meme" kültüründen ne referans sunalım size?





PEWDIEPIE *LEGEND OF THE BROFIST*

HERKES KENDİ ÇÖPLÜĞÜNE!

-ERİM BİLGİN

Pewdiepie benim için, yaşadığımız dünyanın absürtlüğü ve insanlığın geleceği hakkındaki ümitsiz düşüncelerimin başlıca kaynaklarından biri. Bu kadar boş konuşan, kalitesiz espriler ve daha da kalitesiz geyiklerle kameranın karşısında eğlendirmeyen şaklabanlıklar yaparak geçinen bir adam nasıl olup da YouTube'un en çok para kazanan kanallarından birinin sahibi olabildi, aklım almıyor. "Poods"un başarısındaki esrarengiz elementler bir yana, bu ay yediği başka bir haltı konuşmak için buradayız. Zira görünüşe göre Bay Kjellberg artık YouTube'la yetinmek zorunda olmadığını düşünmüş ve Kanadalı oyun geliştiricileri **Outerminds**'a yaptırdığı oyunu *Pewdiepie: Legend of the Brofist* ile iOS, Android ve şimdi de PC platformları üzerinden yeni bir popülarite kapanı kurmuş.

BROFESYONEL

Eskiden oyun dünyası daha basitti: ilginizi çeken oyunları alır ve oynardınız. Şimdi, o oyunları oynayan başkalarını izliyorsunuz. *Legend of the Brofist*, bu sistemi bir adım daha ileri taşıyor: Oyun oynayıp, yorum yapan birinin oyununu oynuyorsunuz, ben de burada o oyuna yorum yapıyorum, böylece sonu gelmeyen bir oyun-yorum döngüsü içinde yuvarlanıp gidiyoruz. Peki neden bu kadar geyik yapıyor ve artık oyundan bahsetmeye başlamıyorum merak ettiysen sevgili okur, sebebi BU OYUNUN 1990 TARİHLİ SUPER MARIO WORLD'DEN BU YANA GELEN YENİLİKLERİN HİÇBİRİNİ BULUNDURMUYOR OLMASI.

Çok ciddiyim, tamamen *Super Mario World* mekanikleri, hatta daha da basitiyle oynadığınız bölümleri bitirip bir dünya haritasında ilerliyor, yolda biriktirdiğiniz puanlarla yeni saldırılar veya karakterler açıyorsunuz. 10 dakikada ve rastgele fikirlerle yazıldığı bariz bir konu var ve en fazla beş saatlik oynanış boyunca açtığınız alternatif karakterler de tamamen diğer YouTube "yıldızlarından" oluşuyor.

Şunu söyleyebilirim; en azından oyunun kendisi kusurlu değil. Pek fazla bug, çalışmayan özellik, oyun çökmesi veya sinir bozucu kontrollere rastlamıyorsunuz *Legend of the Brofist*'te. Outerminds, kendi kuralları içerisinde nispeten tatmin edici düzeyde çalışan bir platform oyunu yapmış. Eğer aptalca esprilere ve katlanılamayacak gereksizlikteki diyalog sahnelerine tahammül edebiliyorsanız, karşınızda eski Mario oyunlarına bir alternatif olarak oynayabileceğiniz, yapım kalitesi nispeten iyi bir oyun duruyor. Fakat benim gibi sürekli "bu oyunun varoluşunu destekleyecek, onu diğer oyunlardan ayıracak bir özellik yok mu burada" diye bir arayışla oynarsanız, yine benim gibi sinirli ve tatminsiz şekilde oyunu tamamlarsınız ve *Mario World*'ün üzerine eklenmiş bir tane dahi yeni mekanik görmeden bitirip, silersiniz.

BROBLEMLİ

Şimdi asıl soru karşımıza çıkıyor: Bu oyun iyi mi, kötü mü? Oyun eleştirisi yapan birisi olarak, işim size bu oyunu oynayıp oynamamanız hakkında bir fikir vermek olacaksa, "Özel bir oyun değil ama kendi içinde de problemi yok" demem yeterli değil. Pewdiepie ve malum dandik oyun yapımcılarının anlamadığı şey şu: 21. yüzyılın oyun piyasasında, insanların "zaten az olan boş zamanımda *The Witcher 3* mü oynasam, *MGSV* mi" diye düşündüğü bir ortamda, Pewdiepie'ın aşırı derecede hayranı olmayan kimse ortaya hiçbir yenilik getirmeyen bu basit oyunla vakit kaybetmek istemeyecektir. *Legend of the Brofist*, nihayetinde piksel görsel tarzı ve chiptune müzikleriyle hoş ve sevimli olmayı, birkaç noktada da "Eh, şu düşman biraz komikmiş" dedirtmeyi başarıyor, ancak dürüst olmak gerekirse oyunu bitirene kadar geçen 3-4 saatim boyunca hakim olan düşünce, "bitse de gitsek" idi. O halde bittiğine göre, gidiyorum. Size de aynısını tavsiye ederim.

+

- En azından bug görmedim
- Çabuk bitiyor

−

- Ortaya hiçbir orijinal fikir getiremiyor
- Fazla basit
- YouTube kişilikleri için bir reklam kampanyasından başka bir şey değil
- Düşündüm de, belki birkaç bug olsa daha ilginç olurdu

3

SON KARAR

15 lira çok para değil ama ayıracağınız vakte yazık.



Tür: Taktik FPS **Yapım:** Ubisoft Montreal **Dağıtım:** Ubisoft **Kutulu Fiyatı:** 180TL (PC), 290 TL (Konsollar) **Dijital İndirme:** 168 TL (Playstore), 144 TL (Voidu), 260 TL (PS Store), 260,50TL (Xbox Store) **Yaş Sınırı:** 18 **Dahası İçin:** rainbow6.ubi.com

RAINBOW SIX SIEGE

AYNI GÖKKUŞAĞININ ALTINDA -ALİ SEZGİN

Önümdeki tim üyesi, patlayıcısını duvara yerleştirirken bir diğeri çatıdan giriş yapmak üzere yerleştirilen bombanın hazır olduğunu mikrofonuyla bize bildiriyor. Daha önce odaya soktuğumuz drone'larla düşmanın yerini ve tuzaklarını saptadık. Ancak kameralar imha edildiği için şu an neyle karşı karşıya olduğumuzu bilemiyoruz. Bomba fünyeleri eş zamanlı yanmaya başlayıp odada duyulabilecek tek ses halinde geldiğinde balistik kalkanlı takım arkadaşımız kurşunları karşılamak üzere kapıya yaklaşıyor. Oluşan dumanların yerini kurşunların ıslıkları alıyor. Kurşunlar kalkanla yağmur damlaları gibi buluşurken hızlıca odaya dalıyoruz.

Rainbow Six'i bu kadar başarılı kılan şey, bu ve benzeri senaryoların her oyunda yaşanan sıradan olaylar olması. Her zaman bir hedef ve onu koruyan ya da ele geçirmeye çalışan 5'er kişilik takımlar var. Bunun haricinde kırılacak duvarlar, patlatılacak barikatlar, engeller, ölüm delikleri ve benzeri detaylarla her senaryoda değişen bir şeyler söz konusu. *Rainbow Six: Siege* de tam olarak bu işte; farklı görevlilerden oluşan savunma ve saldırı birimlerinin beşerli takımlar halinde savaşı... Kulağa basit geliyor olmalı, çünkü öyle. Bu oyunu özel kılan ana faktör, her senaryonun farklı sonuçlara ve dolayısıyla farklı taktiklere gebe olması. O eve, bara veya yapıya her girdiğinizde alıştığınız koridorlara duvarlara hatta zemine bile tekrar tekrar bakmanız gerekiyor. Çünkü içeride ve dışarıda sizi nelerin beklediğini asla tam olarak bilemiyorsunuz.

Oyunun yapay zekâya karşı ortaklaşa oynanan Terrorist Hunt ve eğitim görevi niteliğindeki Situations modları da var. Muhtemelen yazının bir noktasında onlardan da bahsederim ama inanın bana bunların içeriğini tüketmek toplamda iki saatinizi bile almayacak. *Rainbow Six*'i fenomen yapma potansiyeli olan, oyunun da üzerine kurulduğu asıl mod, çokoyunculu içeriği. Saldırı ve savunmada 10'ar tane operatörden birini seçip, oluşan kadroya uygun bir taktik hazırlıyorsunuz. Rakip takımın hangi operatörleri seçtiğini bilmediğiniz için ne gibi bir şey beklemeniz gerektiğini de asla bilemiyorsunuz. Savunma, etraftaki kameralara ulaşıp operatörlerin kim olduğunu tanımlayabiliyor ama aynısı uzaktan kumandalı araçlarla evi gezen saldırı ekibi için de geçerli. Yine de bir anda savunduğunuz odanın duvardan bir boru haşırt diye girip içinden de 3-4 bomba düşünce her şey için çok geç olabiliyor.

NEFES GÜRÜLTÜSÜ

Rainbow Six'in bana göre en heyecan verici

yanı o bekleme anları. İster saldırıyor, ister de hedefinizi koruyor olun, her zaman durup sesleri dinlediğiniz, o büyük karşılaşmadan önce düşmanın yerini anlamaya çalıştığınız anlar oluyor. Oyunda tamamen sessiz olmanızın tek yolu, durmak. Seviyeleri değişse de eğilmenin ve sürünmenin bile çıkardığı bir ses var. Eğer oyunu kulaklıkla oynuyorsanız, aşağı yukarı kimin nerelerde olduğunu, sesin hangi katlardan geldiğini az çok anlamaya başlıyorsunuz.

Bu ses olayının bir güzel yanı da oyunda belirli duvarların yıkılabilir ve delinebilir olmasında yatıyor. Örneğin siz tam bütün kapılara barikat kurup mevzi almışken, sırtınızı yasladığınız duvar saniyeler içinde tuzla buz oluveriyor. Çok yakınsanız sizi de beraberinde götürme ihtimali var elbette. Aynı şekilde ince duvarlar ağır silahlar için de çok sorun teşkil etmiyor. Eğer düşmanın orada olduğundan eminseniz barikatları ve duvarları taramak genelde kesin çözüm olabiliyor zira 4-5 mermi yedikten sonra ortalıkta takılmanız *Rainbow Six Siege* için çok mümkün değil. Aynı zamanda oyunun herhangi bir anında ateş etmeniz, yerinizi belli etmeniz anlamına geliyor. İnanın bana *Rainbow Six*'de farklı eşyalar ve tuzaklarla oluşturulan bu garip denklemde bir bilinmez olmak her zaman sizin yararınıza olacak bir faktör.

Oyununun iki aşaması var. Bir tanesi hazırlık, diğeriyse aksiyon. Hazırlık aşamasında savunma barikat ve tuzaklar kurup hedefi korumaya alırken, saldırı ekibi uzaktan kumandalı araçların kamerasını kullanarak, hedefin nerede olduğunu ve ne önlemler alındığını bulmaya çalışıyor. Aksiyon aşaması da tahmin ettiğiniz üzere belirli bir süre içinde sonuç alma üzerine kurulu. Zamanında tüm düşmanlarınızı haklarsanız veya görevi tamamlarsanız o el bitiyor. Bütün haritaların gece ve gündüz varyasyonları olduğu ve hedefler her el otomatik olarak rastgele bir yere geçtiği için oyuncular için her zaman kafa patlatacak yeni bir şey çıkıyor. Dahası iplerle tırmanma, çatıları patlatma, iple camdan ters bakarak ateş etme gibi enteresan özellikler geldikçe oyun da fazlasıyla değişiyor.

SONUÇLARI OLAN YANLIŞ KARARLAR

Buraya kadar söylediklerim muhtemelen ağzınızın suyunu akıtmıştır. 5'e 5 oynanan farklı senaryolara imkân veren, her yerin yıkılabildiği bir oyunun bu etkiyi yaratması için bir neden yok zaten. Ya da var mı acaba? Eh, evet. Oyun ilk hatasını başından itibaren bütün operatörleri oyunculara açmayarak yapıyor. Yani oyun oynayıp maç kazanarak elde ettiğiniz puanlarla operatörleri açmanız gerekiyor. Sorun şu ki bir takımda her operatörden bir tane olabiliyor. Dolayısıyla sizin kendi oyununuzda açtığınız 1-2 önemli karakter bir başkası tarafından seçilirse isimsiz, özelliksiz bir "recruit" ile baş başa kalabiliyorsunuz. Özelliği olmayan bir karakteri kullanmanın da bedeli ağır olabiliyor duruma göre. Bu durum açıkçası hoşuma gitmedi. *Counter-Strike*'ta AWP'nin bir tek size kapalı olduğunu düşünün. Bunun o mantıktan hiçbir farkı yok açıkçası.



Düşmanı kameralardan izleyeyin dedik ama bunu rahatınızı abartarak da yapmayın yahu!

PS4'te yaklaşık 30 saat oynadıktan sonra 20 operatörün 14'ünü açtım ki biraz hile yaparak oyunu PC'de de satın alıp farklı karakterler açarak bütün karakterleri deneme imkânı buldum. Oyunda gereksiz diyebileceğim bir karakter yok ve daha önemlisi rakibinizin ne seçtiğini bilmeden



OPERATÖRLER

SAVUNMA



1. MUTE (SAS): Taşıdığı dört adet sinyal bozucuyla uzaktan kumandalı patlayıcıları ve daha da önemlisi uzaktan kumandalı araçları etkisiz hale getirir. Oyunun başında saldırı grubunun ekibiniz ve konumuzu hakkında bilgi sahibi olmasına engel olmak için en önemli çözümdür.

2. PULSE (FBI): Kalp atış detektörü sayesinde düşmanları duvarların arkasından görebilir. Bu sayede güvenli duvarların arkasından varlığınızdan haberdar olmayan düşmanları rahatlıkla haklayabilirsiniz. Tabii haklayacak bir silahınız varsa. O nedenle de tam bir ekip adamı.

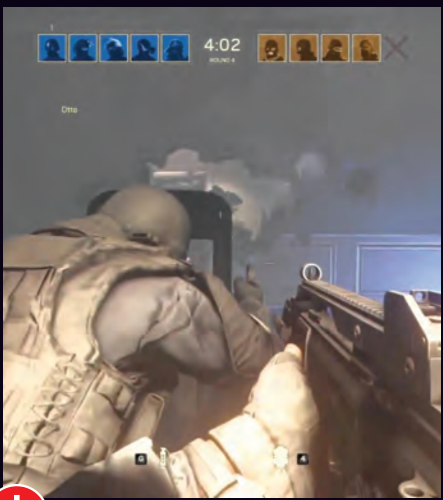
3. ROOK (GIGN): Yere bıraktığı zırh kutusuyla takım arkadaşlarınız zırhını güçlendirip öldürülmesi daha zor hale gelir. Zırhı bırakıp doğrudan savunma ve güçlendirmelere geçtiği için farklı noktalarda savunma barikatları kurup, düşman araçlarını avlayabilir.



Kalkanlı polislerle boğuşmanın en kolay yolu etraflarından dolanmak veya ikinci bir oyuncuyla onları pusuya düşürmek.



Oyunda pozisyon almak çok önemli. Ama sakın ola sadece kapılara bakmayın.





Etik olmasa da siz rehineleri canlı kalkan olarak kullanmaktan çekinmeyin. Rehineyi öldüren ekip o eli kaybediyor.

ne gerekeceğini de bilemiyorsunuz. Bazen uzaktan kumandalı araçları ve patlayıcıları etkisiz hale getiren “Mute” etkili olurken, rakibin operatörlerine göre tamamen etkisiz de kalabiliyor.

Türkiye’den oynayan bir oyuncu olarak hem Playstation 4’de hem de PC’de ciddi ping sorunları yaşıyorum ki bu da çok hoşuma gitmedi. Kaynaklarımdan aldığım bilgilere bakarak, oyunun hızlı maç modunun sunucudan bağımsız p2p olarak oynandığını, dereceli maçlarınsa doğrudan Ubisoft sunucuları üzerinden oynandığını öğrendim. Dereceli maçlara girmek için yaklaşık 20 saatlik bir oynama süresi gerekiyor ki bunu ortalama 90-100 ping’le bir FPS oyununda yapmak ciddi sabır istiyor. Sonradan yamalandıysa da, oynadığım süre boyunca ping kaynaklı göremediğim düşmanlar tarafından vurulmak gibi detaylar da hoş olmadı. Bolca sabır ve maç sonunda dereceli maçlara girmeye başladığınızda büyük çabalarınızın sonucunu ping’inizin 80ms’e indiğini görmek tam bir hayal kırıklığı. Oyun bütün sorunlarına ve kusurlarına rağmen son derece eğlenceli ama yeteneğinizin bağlantı problemleri yüzünden kısıtlandığını bilmek ciddi anlamda can sıkıyor. Düşünün ki bağımsız oyun *Rocket League*’de bile 40-60ms arası ping’lerle oynarken, arkasında Ubisoft gibi bir dev olan bir yapım sürünüyor. Anlamakta zorluk çekiyorum.

BURASI KASTI, CS VAR MI?

PC’de olmasa da PS4’de yaşadığım sorunlardan biri de oyunun kendisinden değil, oyuncu kitlesinden kaynaklıydı. Bu oyun ciddi anlamda taktik düşünce ve ortak hareket becerisi gerektiriyor. Sorun şu ki oyun içinde iletişim kurmanın yegâne yolu mikrofon. Şahsen her ne kadar her oyunumda mikrofon kullansam da özellikle Playstation 4 sürümünde kimsenin konuşmadığı, daha da önemlisi televizyonundan gelen sesi ve yorumları anlamadığı bir iletişim kaosuyla oynamak her şeyi çok daha zor hale getiriyor. Keşke oyunda basit temel yorumları içeren bir sohbet çarkı olsaymış da oyuncular zorlanmadan gerekli seçimleri yapabilseymiş. Her şeye rağmen, bir oyunun iletişime dayalı olduğunu bilerek mikrofonu kullanmamak bana biraz saçma geliyor.

Terrorist Hunt biraz daha “rakip oyuncular fazla iyi, hadi yapay zekâya karşı oynayalım da iyi hissedelim” kafasıyla yapılmış bir mod. Genel olarak savunma halinde dalga dalga gelen düşmanları haklamaya dayalı işliyor ki bu pek de heyecan verici gelmedi bana. Zaten 1-2 kişiyle oynanacak bir mod da değil. En iyi ihtimalle beş kişiyle bu moda giriştiğinizde bile pek eğlenceli olmuyor, eğitim amaçlı kullanmak için bile kullanışlı sayılmaz. Zaten Ubisoft da bu modu kimsenin oynamayacağını düşünüp oyuna giren oyunculardan birini sunucu olarak kullanma yoluna gitmiş. Özellikle sunucuyla aranızda biraz mesafe varsa, zaten yavan olan oyun zevki iyice sürünmeye başlıyor. Situations ise adında belirtilmese de oyunun eğitim modu. Sizi belirli senaryolara tek başınıza koyuyor ve bunların tamamlanmasını bekliyor. İşin hilesi ekstra puanlar karşılığında sizi belli yeteneklere zorlaması. Örneğin köşelerden iki düşman öldürmenizi istiyor. Bu sayede Ubisoft hem tek kişilik içerik sağlıyor hem de oyuncu oyunu öğrenip kazandığı

PC VS PS4: HANGİ SÜRÜMÜ ALMA(MA)LI?

Rainbow Six’i iki platformda da oynamış bir oyuncu olarak tercihimi PC sürümünden yana kullandığımı söylemek isterim. Fare, oyun kolu ikileminin ötesinde bu tercihi yapmamın iki önemli nedeni oldu. Bunlardan ilkinin PS4 sürümünün çok oyunculu içeriğinin stabil olmayan 30fps akıcılığında çalışması oldu ki bu böyle bir oyun için kabul edilebilir bir rakam olsa da verdiği hissiyat ve ani düşüşler çok hoşuma gitmedi. Diğer ve daha önemli neden ise PS4’de kimsenin mikrofon kullanmıyor oluşu. Siz “yapma oğlum ayıptır yazıktır” demeye kalmadan kendini ve arkadaşlarını havaya uçuran, rehineyi öldüren takım arkadaşlarını görünce bu stres ile uğraşmaya değmeyeceğini hemen anlıyorsunuz. Dolayısıyla alınması gereken sürüm PC gibi duruyor.

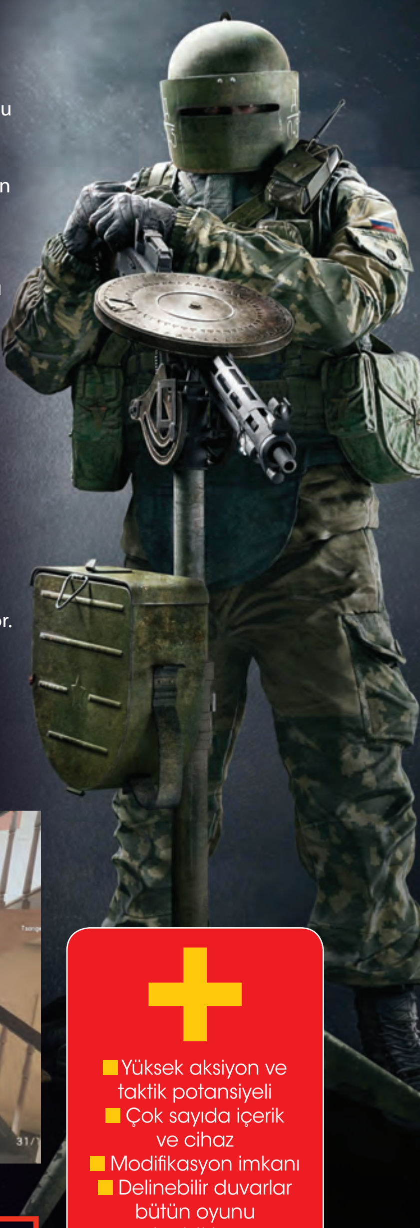
puanlarla yeni operatörleri açabiliyor. Çok zevkli veya ilgiye değer bir mod olmadığı için bu konuda da çok yazıp çizme gereği duymuyorum açıkçası.

SIĞ SULARDA BOĞULMAK

Oyun tasarımı açısından isabetli kararlar verip bunu saçma sapan hatalarla batırmak son dönemde Ubisoft'un fazlasıyla başarılı olduğu bir alan. *Rainbow Six Siege*'de silah skinleri satılmasını anlayabilirim. Hatta farklı operatör kostümleri bile olur belki gelecekte. Ona bile eyvallahım var inanın ki. Ama hiçbir insan evladı bana bu oyundaki Season Pass'in mantıklı bir açıklamasını yapamaz. Elinde yeni *Counter-Strike* olabilecek potansiyelde, izlemesi de oynaması da çok zevkli bir oyun var. Oyuncuların ilgisini çekmeyi de başarmışsın. Neden içeriği bölüp kullanıcıları sezon bileti alan / alamayan şeklinde ikiye bölüp yabancılaştırıyorsun? Bir diğer sorun da elbette oyunun fiyatından kaynaklanıyor. 60 doları (veya TL üzerinden söylersek en az 162 lira) vermek bana mantıklı gelmiyor. Oyun sadece çok oyunculu içerikten oluşuyor ve onun da ömrünün ne kadar olacağını kimse bilmiyor. Aksine *Counter-Strike* gibi ulaşılabilir bir rakamdan satışa çıkıp olabildiğince çok oyuncuya ulaşmayı hedefleseydi karşımızda dijital spora dönüşme potansiyeli olan bir yapım olabilirdi. Oysa bu haliyle bakıldığında *Evolve* ve *Battlefield Hardline* gibi saman alevi misali parlayıp sönecek bir yapımdan fazlasını göremiyorum.

Rainbow Six Siege hakkında aslında daha birçok şey söylenebilir. Heyecan veren oyun yapısı, hasar gören duvarları övülüp konuşulabilir. Sorun şu ki bu tarz, oyuncu kitlesine göbekten bağımlı oyunlarda niteliktense nicelik daha önemli bir faktör olabiliyor. Nasıl ki bugün oynayacak kimse bulamayacağınız için fiyatı ne kadar inerse insin *Evolve* veya *Titanfall* almayı düşünmüyorsanız, *R6 Siege* için de durum çok farklı olmayacak. Oynarken eğlendiğim kadar, üzülmemin nedeni de bu aslında. Bu oyunun ciddi anlamda potansiyeli vardı ki gerek sunucu sorunları gerekse de saçma fiyat ve ek içerik politikası nedeniyle o noktaya geldiğini muhtemelen asla göremeyeceğiz. Elinizde geleceğin *Dota*'sı veya *Counter-Strike*'ı olabilecek bir oyun varsa onu mümkün olduğunca oyuncunun oynaması için elinizden geleni yaparsınız. Aksine mevcut oyuncuları da bölüp, fiyatıyla oyuncuları korkutmak hiç ama hiç akıl işi değil.

Rainbow Six Siege'i almak için indirim beklemenizi tavsiye ederim. O dönemde sizinle gelecek oyuncularla oyunun keyfini birkaç ay çıkarıp hayatınıza devam edersiniz. Şu an oyunu tam fiyatıyla almak, yolun ortasında ikiye bölüneceğini bile bile lüks bir araba almaya benziyor. İster bir oyun eleştirmeni olun isterseniz de bir oyuncu, yaşayabileceğiniz en büyük acı aldığınız oyunun onu çok sevdiğiniz halde sizi yarı yolda bıraktığını görmektir. Ve sizin bunu yaşamanız için hiçbir nedeniniz olmamalı.







OPERATÖRLER

SALDIRI



1. THERMITE (FBI): Güçlendirilmiş duvarları ancak Thermite'ın aynı isimli patlayıcısı imha edebilir. Bu sayede rakibinizin sizin asla geçemeyeceğini düşündüğü noktalara kapı açmış olursunuz. Eğer arkasında düşman varsa, onu da yanında götürdüğünü bilmek güzel.

2. SLEDGE (SAS): Duvarları ve barikatları tek darbede yıkabilen bir çekice sahiptir. Özellikle duvar yıkma olayı çok katlı bölümlerde fazlasıyla işe yaramaktadır. Ki normalde ekipmanın sınırlı olduğu bir oyunda çekicin önemi daha da bir artıyor.

3. FUZE (SPETSNAZ): Boru bombasını duvarlara sokup içeriye el bombaları atabilir. Pozisyon alan rakiplerinin düzenini bozmak için etkili olsa da, özellikle rehine temalı haritalarda kullanılmasının sonuçları çok hoş olmuyor açıkçası.

+

- Yüksek aksiyon ve taktik potansiyeli
- Çok sayıda içerik ve cihaz
- Modifikasyon imkanı
- Delinebilir duvarlar bütün oyunu değiştiriyor.

−

- Tek kişilik içerik yok
- Ping sorunları
- Oyuncu kitlesi ilk DLC ile bölünecek
- Daha fazla içerik açan oyuncu daha avantajlı oluyor
- Günlük görev saçmalığı
- Fiyatının hakkını veremiyor

6+

SON KARAR

Doğru çıkarılsa yılın en önemli oyunlarından biri olabilecekken benim için sadece bir hayal kırıklığı olarak kalabildi.





Dağ taş bu kadar güzel bir şey miydi ya?
El cevap: Evet.



Tür: Yarış / Simülasyon **Yapım:** Codemasters Racing Studio **Dağıtım:** Codemasters **Dijital İndirme:** 75 TL (Steam), 108 TL (Playstore), 56 TL (Voidu) **Yaş Sınırı:** 8+ **Dahası İçin:** www.dirtgame.com/uk/home

DIRT RALLY

YARIŞ OYUNLARININ DARK SOULS'U! -EREN ERYÜREKLİ

Burada biz bizeyiz arkadaşlar, dolayısıyla size ufak bir sır vermekte sakınca görmüyorum. Şahsen arabaları hiç mi hiç sevmeyen biriyim. Hiç kullanmadım ve almaya niyetim de yok. Sayıca gereksiz fazla olmalarının dışında özellikle büyük şehirlerde hayatı çekilmez kıldıklarını, insanların araba hayali kisvesi altında sömürüldüğünü düşünüyorum. Şimdi bu bir gerçek olarak elimizde kalsın, başka bir gerçek de spor dalı olarak araba yarışlarını sevmemdir. Diyeceksiniz ki bu nasıl bir dengesizliktir, nasıl bir ayarsızlıktır! Diyebilirsiniz, sorun yok. Zaten hangimiz "normal" dediğimiz şeyin tanımını yapabilir ki şu hayatta...

Neyse, işte aynen bu şekilde ben de yarış sporlarının (ve oyunlarının) uzun zamandır takipçisiyim ve özellikle ralli oyunlarına ayrı bir merakım var. Taaaa ilk *Colin McRea Rally*'den (toprağı bol olsun) beri takip ettiğim, adı sonradan *DIRT* olarak değişen efsane serinin yeni oyunu *DIRT Rally*'yi incelemek bu yüzden benim için ayrı bir zevk oldu. Tozu toprağa katmaya hazır mıyız?

HIZ DEĞİL KONTROL İHTİYACI

Ralli, Formula 1 veya Nascar gibi değildir. Nascar'ın dön baba dönelim pistleri veya Formula 1'in hıza yönelik teknik ve steril yapısının tersine doğanın kaosu içinde bir kontrol mücadelesidir. Yarışçı taşa toprağa, zamana ve en çok da kendi duygularına karşı ayakta kalmaya çalışır. Duygular diyorum, çünkü her an yoldaki bir taşa çarpıp yarışı kaybetme riskine sahiptir ralli sürücüsü. O adrenalinle başa çıkmak, hem de bunu tüm hava ve yol şartlarına rağmen yapmak inanılmaz bir irade ve konsantrasyon ister. Peki, lafı çok uzatmadan şunu diyebilir miyiz? *DIRT Rally* bizi o daracık kokpite oturttuğunda bu heyecanı hissettirebiliyor mu? Aynı gerçek bir yarışçı gibi içimizde sürekli bir korku ve dizginlenemez bir heyecanla bir sonraki virajın nelere gebe olduğunu bilmeden yine de bu yola baş koyduruyor mu? Evet, kesinlikle EVET arkadaşlar!

Hani şöyle örnekleyeyim; oyunda toplamda altı ülkeden 50'yi aşkın pist var. Siz diyelim ki Amerika'nın yayla gibi yollarında fazla zorluk yaşamadan bir kupayı tamamladınız ve diğerinde Almanya'ya geldiniz. Aradaki fark o kadar büyük ki... Hani Amerika *Assassin's Creed* zorluğunda desek, Almanya olayı *Dark Souls* boyutlarına taşıyor, fakat bu zorluk asla adaletsiz değil. Aksine oyun zor evet ama ödülleri de ona göre dağıtıyor, siz ne kadar iyi bir performans sergilerseniz oyun da size o kadar fazla yenilik sunuyor. Bahsettiğim bu iyi performansı vermek de yine sizin arabanızı ve yolu ne kadar iyi tanıdığınızla alakalı, yani oyun size oyuncakları veriyor fakat elinizden tutup da size onlarla nasıl oynayacağınızı öğretmiyor.

SUBARU IMPREZA'NIN DAYANILMAZ ÇEKİCİLİĞİ

İşte bu hardcore yaklaşım ve oyunun kallavi bir simülasyon olması, üstüne oyuncuyu olabilecek en gerçekçi şekilde oynamak için cesaret-

lendirmesi *DIRT Rally*'yi genel kitle için biraz ulaşılması zor kılsa da bu işin meraklıları için bulunmaz bir nimet yapıyor. Tabii, bu oyun yeni kitleye tamamen kapalı demek değil. Özellikle sade, şık ve anlaşılır menü tasarımları ve oyunun her yerinden akan kullanım kolaylığı ilk kez oynayacaklara kucak açıyor. Sonra karınlarına sağlam bir tekme atıyor tabii orası ayrı. Oyundaki fizik motoru baştan yazılmış ve açıkçası bugüne kadar bir araba yarışında hissetmediğim kadar farklı yol şartlarını hissetmemi sağladı bu yenilik. Hani asfalt yolla, karlı yolda gitmek kesinlikle inanılmaz fark ettiriyor, keskin bir virajı dönerken tekerin o zorlanışı, motorun kıtır kıtır sesi ve vitesin keskin hamleleri yarışın her anında hissettirilmiş. İster güzel bir direksiyonla, ister sağlam bir kontrol koluyla oynayın, özellikle detaylı titreşim özelliğinin elinizde yarattığı zorlanma hissini bir kez tadınca zaten oyuna aşık olacaksınız. Klavye ile oynamayı düşünmeyin bile öte yandan. Olmaz, ayıp yani. Sesler de bu hissiyata sonuna kadar eşlik edecek yapıda hazırlanmış, sadece kulaklarım kadın bir co-pilot aramadı değil ama o da benim şımarıklığım işte :)

Öte yandan oyun iyi ve orta seviyedeki sistemlerde sorunsuz çalışacaktır, her şeyi ultraya dayayıp oynadığınızda muhteşem doğa manzaralarının sizi beklediğini de eklemek gerek. Gözünüzü yoldan ayırabilirseniz tabii. Neyse ki sinematik replay özelliği burada imdadınıza yetişiyor ve geçtiğiniz yolları sonradan izleyebiliyorsunuz. Serinin bir önceki oyunu *DIRT 3* daha çok kişiye ulaşayım derken işin ucunu kaçırıp zamanı geri sarma ve yol üzerinde yön belirtme işlerine girişmişti. *DIRT Rally* ise bunları çöpe atıyor ve sizi tıpkı eskiden olduğu gibi sadece co-pilot ile baş başa bırakıyor. Evet, yön gösteren basit simgeler burada da var ama onları kapatmak yarışlardan daha çok para kazanmanızı sağlayacak, benden söylemesi.

Oyunda çeşitli şampiyonalarda ilerledikçe kazandığınız paralarla ekibinizi güçlendirip yeni arabalar satın alabiliyorsunuz, gün gelip devran dönüp Colin McRea'nin efsane arabası Subaru Impreza 2001'i aldığınızdaysa yollar emrinize amade olu... Şaka şaka, olmuyor arkadaşlar. Aksine oyun baştan sona sizi zorlamaya ve sınırlarınızı genişletmeye devam ediyor. En küçük hata yarıştan dışarı atılmanıza neden olabilir; süper giderken yol kenarındaki bir taşa çarpıp paldır küldür yuvarlanıp uçurumdan uçtuğum çok oldu açıkçası. Sınırlı tekrar hakkı ve araçların hayli gerçekçi olan hasar modellemeleri dikkati asla elden bırakmamanız gerektiğini hatırlatır nitelikte. İlk lastiği patlattığınızda ne demek istediğimi daha iyi anlayacaksınız zaten. Sadece bu kaza anlarından sonra biraz kolay toparlayıp dört teker üstüne düşüyoruz gibi geldi bana ama o da olmasa zorluk hakikaten kafayı yedirtebilirdi.

KENDİNLE YARIŞMAK

İşte böyle insanı strese sokan, adrenalin pompalatan ve zor bir oyun *DIRT Rally*. Ama delicesine de zevkli. Başarıyla aldığınız her bir viraj içinizin yağlarını eritirken, kafayı gözü yardığınız her kazada ruhunuz sızlayacak. Lastiğin asfalttaki iç gıcıklayıcı kayışını veya ekrana saçtığınız her bir çakıl taşının sesini duyacak, bazen toz dumandan arabanızı görmekte zorlanacaksınız. Gece yarışlarında "aman lambam kırılmasın" diye temkinli sürüşün kitabını yazacak, geniş yolları görünce gazı kökleyip tümseklerden uçmanın keyfine varacaksınız. Bu yıl hiç de az yarış oyunu oynamamış olsam da *DIRT Rally* gibisini deneyimlemediğimi açıkça söyleyebilirim. **Codemasters**'a kocaman bir alkış. Hem seriyi özlenen köklerine döndürdükleri, hem de 2015'in en iyi yarış oyununa imza attıkları için.

OYUN MODLARI

DIRT Rally'de her birini multiplayer ve tek başınıza oynayabileceğiniz üç çeşit yarış modu bulunuyor:

RALLY
Rally modu, bildiğimiz tek kişilik, diğer oyuncuların zamanlarına karşı yarışılan mod. Burada sadece siz, arabanız, yol ve zaman var. Oyunun en çok piste ve araca sahip bu modunda başarıya giden yol aracınızı iyi tanıyıp modifiye etmekten geçiyor. Saf bir ralli deneyimi.

HILL CLIMB
Ralli sporunun en zorlu mücadelelerinden biri olan tırmanış pistleri de bu oyunla birlikte yenilenmiş olarak geri dönüyor. Hızı fazla kesmeden bol virajlı tepe tırmanma esasına dayanan bu pistler oyunun en terletici anlarına da ev sahipliği yapıyor.

RALLY CROSS
İşte burası internetteki rakiplerinizle veya yapay zekâyla kozlarınızı gerçek zamanlı paylaşabileceğiniz bir ortam sunuyor. En fazla beş araca karşı yarıştığınız bu modun pistleri ufak olsa da fazla sayıda aracın yarattığı kaos müthiş bir eğlence sağlıyor.

YARIŞÇININ GÜNLÜĞÜ

- Oyuna tepe kamerasıyla başlayıp yolları tanıyınca kokpit kamerasına geçin. Fark muazzam.
- Kaza yapacaksanız da yol kenarındaki insanların üstüne uçmamaya çalışın, 15sn cezası var.
- Bir aracı satın almadan önce mutlaka birkaç pistte test sürüşü yapın.
- Araçlar siz onları kullandıkça upgrade oluyor. Başta biraz güçsüz gelen araba sonradan canavara dönüşebiliyor.
- Ekibinizle yarışlara katıldıkça onlar da level atlayıp gelişiyorlar. Alabilecekleri perk sayısı da artıyor.
- Süspansiyonları çok sert ayarlamayın genel olarak, araba uçup gider elinizden.
- Araçlar geliştikçe yapabileceğiniz ayarlar da çeşitleniyor, her yol şartı için bir ayarınız olsun.
- Ekibinize atayabileceğiniz yetenekler genelde tamir süresini kısaltmaya yönelik. Bunları doğru kombine etmeye bakın.
- Sert virajlarda keskin dönüşler yapabilmek zor olsa da zamandan kazandıracaktır. Risk almaktan korkmayın.

CODEMASTERS MEĞERSE YILIN EN İYİ YARIŞ OYUNUNU SON AYA SAKLAMIŞ, VAKİTLİ ÇIKAN NFS'YE TERCİH EDERİZ TABİİ



Aşırı sponsor sticker'ı hastalığına yakalanmış çilekeş arabalarımızdan biri daha...



+
- Harika ralli atmosferi
- Bir sürü pist ve araç
- Fizik motoru
- Araçların farkı net
- Zor ama adil
- Kariyer modu süper

−
- Herkese göre değil
- Co-pilotun seslendirmesi çok tekrar ediyor
- Ultra grafikler için yüksek sistem gereksinimleri var

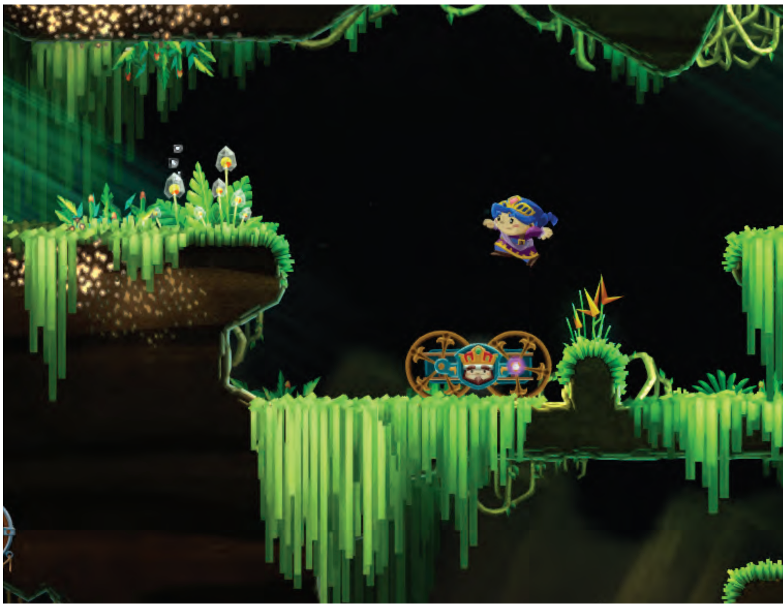
9

SON KARAR

Hem teknik, hem de yarış ruhu açısından bir başyapıt. Zoru sevenler kaçırmasın.

Tür: Platform **Yapım / Dağıtım:** Frima Studio **Dijital İndirme:** 24 TL (Steam) 45 TL (PS), 39 TL (XOne) **Yaş Sınırı:** 8+ **Dahası İçin:** chariotgame.com





Ne vefalı prensesmişsin sen öyle.

CHARIOT

KRALIN EMRİ, FİZİK MOTORUNUN GÜCÜYLE -EREN ERYÜREKLİ

Günlerden bir gün, ismini sizin de koyabileceğiniz masalsı bir krallığın hükümdarı ölür. Tabii burası bir masal krallığı olduğu için öyle büyük taht kavgaları, katliamlar filan yaşanmaz, onun yerine kralın varisi olan prensese gayet ulvi bir görev verilir. Prenses ve nişanlısı, sağlığında açgözlülüğüyle bilinen ve zenginliklere doyamayan kralın tabutunu bir arabada taşıyarak yeraltındaki atalarının istirahatgahına götürecek ve krala yaraşır bir mezar bulacaktır. Bu arada yolda değerli ne görürlerse tabuta yüklemek gibi ufak bir görevleri daha vardır. Peki bu görevi veren kimdir? Tabii ki kralın ölümden sonra bile gözü doymamış hayaleti!

YOLDAŞLIK ŞART

İşte bu hafif mi hafif hikâye ile başlayıp, bitene kadar da üstüne birkaç komikli diyalogdan fazlasını koymayan oyunumuz *Chariot* böyle başlıyor. Göreviniz dallanıp budaklanan yeraltı mahzenlerinde dolaşıp olabildiğince çok kristal toplamak, bir de platformlar arasında zıplayıp hoplayarak bölümlerin sonuna ulaşmak. Gerçi siz yeraltı dediğime bakmayın. Oyunda kasvetten eser yok, aksine cıvıl cıvıl rengârenk ortamlar, çizgi filmleri andıran karakterler ve şirin düşmanlarla dolu olacak bu uzun yolculuk. Elinizde bir halat, kralın tabut arabasını oradan oraya çekerek, iterek, bazen de üstüne binerek ilerlemeye çalışacaksınız. Tüm bunları oyunun sırtını dayadığı fizik motoru sayesinde yapıyorsunuz ve mekanikler de bir yere kadar eğlenceli. Bir yere kadar diyorum çünkü oyunda arabayı itip çekmek, zıplamak ve sağda solda kılıç sallamak dışında pek bir şey yapmıyoruz.

Tam da burada oyunun sırtını yasladığı ikinci mekanik devreye giriyor, yani co-op stili oynama. Tıpkı zamanının en eğlenceli platformlarında olduğu gibi co-op modunda aynı ekrandaki arkadaşınızla (ki bu prensesin nişanlısı veya iskelet tüccar olabiliyor) yardımlaşarak oynuyorsunuz, hatta bazı gizli bölgelere sadece bu sayede ulaşabiliyorsunuz. Böyle oynandığında, *Chariot* gerçekten zevkli ve güzel vakit geçirten bir oyun. Kardeşiniz, kız veya erkek arkadaşınızla sıkıldığınızda birkaç bölüm geçmek bünyelere iyi gelecektir.

Fakat bu çiftli oyun mantığını boş verip tek kişi devam ederseniz de sıkılmanız fazla uzun sürmüyor. Zira hem bölüm tasarımlarının birbirine benzerliği, hem de oyundaki amacınızın ve hikâyenin sığlığı açıkçası bana pek bir devam motivasyonu sağlamadı, aynı şekilde oynanışı zenginleştirmesi için konulmuş çeşitli eşyalar da süs olmaktan öteye nadiren gidebildi. Hani yanınızda birisi yoksa az biraz oynayıp sonra da silmeniz işten bile değil *Chariot*'ı.



Ortamların cıvıl cıvıl olmasına bakmayın, oyun zor.

ZENGİNLİK MEVZU DEĞİL, ÖNEMLİ OLAN HUZUR

Oyun uzun süre Erken Erişim 'de kalmasından ötürü gayet bitmiş, hatasız ve uzun soluklu bir deneyim sunuyor. Hatta ilk birkaç saat oldukça eğlendim de kendisiyle, fakat bir noktadan sonra tek oynamak fena bayıyor ve oyunun esas amacı olan co-op'a dönüyorsunuz ister istemez. Dolayısıyla alırken sormanız gereken en önemli soru; "bu oyunu benimle sıkılmadan oynayacak birisi var mı hayatımda?" olmalı. Ufak çaplı depresyonlara da sokabilecek olan böyle bir soruya cevabınız olumlu ise elinizde uzun süre gidecek, beraberce eğlenebileceğiniz gayet başarılı bir platform oyunu bulunuyor demektir.

+

- Görsellik ve atmosfer
- Platform ve iki kişilik oyun mekanikleri keyifli
- Doyurucu oyun süresi
- Kaliteli müzikler

−

- Zayıf hikâye
- Zamanla kendini fazla tekrar ediyor
- Yer yer sinir bozucu olabilen platform öğeleri

5+

SON KARAR

Bir arkadaşınızla oynandığında muhtemelen hala çok keyif alacağınız bir oyun Chariot. Tek tabanca oynayacaklar için ise hâlâ Ori and The Blind Forest daha iyi bir seçim.

Tür: Abili Kardeşli Platform **Yapım / Dağıtım:** Yellow Worm Studios **Dijital İndirme:** 11 TL (Steam) **Dahası İçin:** yellowwormstudios.com

STONE TALES

OTURUN DA SİZE BİR HİKÂYE ANLATAYIM -ESER GÜVEN

Kardeşini çok seven bir abi olarak başrolünde abi-kardeş olan oyunlara karşı ayrı bir sempatim var. Mesela *Brothers: A Tale of Two Sons* muhteşem bir oyun değil miydi yahu? Sonracığıma, bir de şey vardı... Şey...Yoksa bu tür başka oyun yok muydu? Sempatim sadece tek bir oyunla mı sınırlıydı? Eser giriş cümlesinin içini doldurabilecek miydi? AZ SONRAA!

Azıcık düşündüm de hakikaten aklıma o tür başka oyun gelmedi. Yani şu an "Beş dakikan var, çabuk abili kardeşli beş oyun say" deseniz hık mık ederim, "eee kem küm *Stone Tales* var ya hani" diyerek zaman kazanmaya çalışırım. Ve sanırım bu da *Stone Tales*'in yapabildiği ender iyi şeylerden biri olur.

BEN DE UNITY OYUNU YAPACAĞIM

Artık gelenekselleşmeye başlayan "bir başka bağımsız oyunu yerme" yazıma hoş geldiniz. Eskiye dönüp baktığımda övmeye değer onca bağımsız oyun oynamış biri olarak son zamanlarda karşıma çıkan oyunların basitliği, özensizliği biraz canımı sıkmaya başladı. Öyle ki artık açılışta "Made with Unity Personal Edition" yazısını gördüğümde kaşlarım otomatik olarak yukarı kalkıyor. Aynı yazıyı iki gün önce (beş sayfa sonra) *One More Dungeon*'da da görmüştüm çünkü.

Stone Tales bir aksiyon-platform oyunu. Ha ama oyunda pek aksiyon yok, onu baştan söyleyeyim. Orijinal bir fikir olarak aynı anda iki karakteri birden yönetiyorsunuz. Ne var bunda, *Brothers*'ta da iki karakteri yönetiyorduk diyebilirsiniz ama *Stone Tales*'de gerçekten de iki karakteri de *eş zamanlı* olarak kontrol ediyorsunuz. Yani birini seçeyim, o beklerken diğerini yürüteyim diye bir olay yok. Abi olan karakterimiz kalkanıyla savunma yapıyor, kardeş olan karakterimizse mızrağıyla saldırıyor. Tüm oyun boyunca sağda solda zıplayarak ilerliyor, karşınıza çıkan hayvanlara karşı abiyle savunma yaparken kardeşle saldırıyorsunuz. Oyun işte bundan ibaret.

SÜPER ORİJİNAL FİKİRLER

Fikir orijinal olmasına orijinal ama uygulamada büyük sıkıntılar var. Örneğin abiyi W, kardeşi ise Space tuşuna basarak zıplatıyorsunuz. Ama iki karakter de sürekli birlikte ilerlemek zorunda olduğundan birini zıplatayım, diğeri zıplamasa da olur diyebileceğiniz bir yer yok. Yani her zıplamada W ile Space tuşuna aynı anda basmanız lazım. Dahası oyun çift zıplamalarla dolu, yani bu iki tuşa aynı anda ve çift basmanız gerekiyor. Zamanlamada ufak oynamalar olunca karakterlerden biri hop diye boşluktan aşağı düşebiliyor ve siz de son kontrol noktasından tekrar başlamak zorunda kalıyorsunuz. Madem birlikte ilerliyoruz, tek zıplamayla da halledilebilirmiş bu mekanik.

Kardeşin savunma yeteneği yok, yani abinin daima önde olması lazım. Ama normalde sağa doğru ilerlerken sola doğru ilerlemeye başlayınca bir anda kardeş öne düşüyor ve abi arkada kalıyor. Sola ilerlemeli kısımlarda kardeş bu yüzden karşısına çıkan hayvanlara yem olabiliyor. Her ne kadar Yardım kısmında V+V+V+V yapınca abiyle kardeş birbirine yaklaşıyor dense de aralarındaki mesafe kazara açıldığında yan yana getirmek için on takla atmam gerekti. Ya bu özellik düzgün çalışmıyor ya da başka bir sorun var, bilmiyorum.

HADİ BARIŞALIM

Oyunla ilgili iyi şeyler yok mu peki? Elbette var. Arkaplan çizimlerini sevdim mesela, mağara çizimleri falan gerçekten otantik görünüyor. Sanki bir papirüs kağıdının üzerine çizilmiş resimlerin arasında oynuyor gibiyiz. Ana karakterler ve hayvanlar son derece basit çizilmiş ama görünce hangi hayvanın ne olduğunu anlayabiliyorsunuz. Ama işte bunun dışında vauuuv dedirten bir özelliği de yok maalesef. Yani şimdi ne desem bilmiyorum. *Stone Tales* çok basit bir oyun. Sağ tıkla önünde kalkan tut, sol tıkla mızrak at şeklinde ilerleyip duruyorsunuz. Örneğin 2. bölüme geçince anlatılan hikâye kısmında bahsi geçen ayı zorlu bir rakip olacak gibi düşünüyorsunuz, oradan buraya atla zıpla, düş derken ayının mağarasını buluyorsunuz. Fareye basılı tutup 5-6 kere mızrak atınca ayı ölüyor ve bölüm pat diye bitiyor. Olmamış işte bu. Başarı hissi sıfır. Şimdi ne gelecek diye merak ettirmiyor, bölümler aniden bitip de "şimdi hangi bölümü oynamak istediğini seç" ekranı gelince oflaya puflaya bir sonraki bölüme bastığımı fark ettiğim an oyun zaten benim için bitmişti diyebilirim. Hiçbir beklentiniz olmadan göz atabileceğiniz bir oyun, beklentileri işin içine sokarsanız üzülürsünüz.

+
- Grafiklerin şirin olduğunu söyleyebilirim
- Aynı anda iki karakteri yönetme fikri orijinal

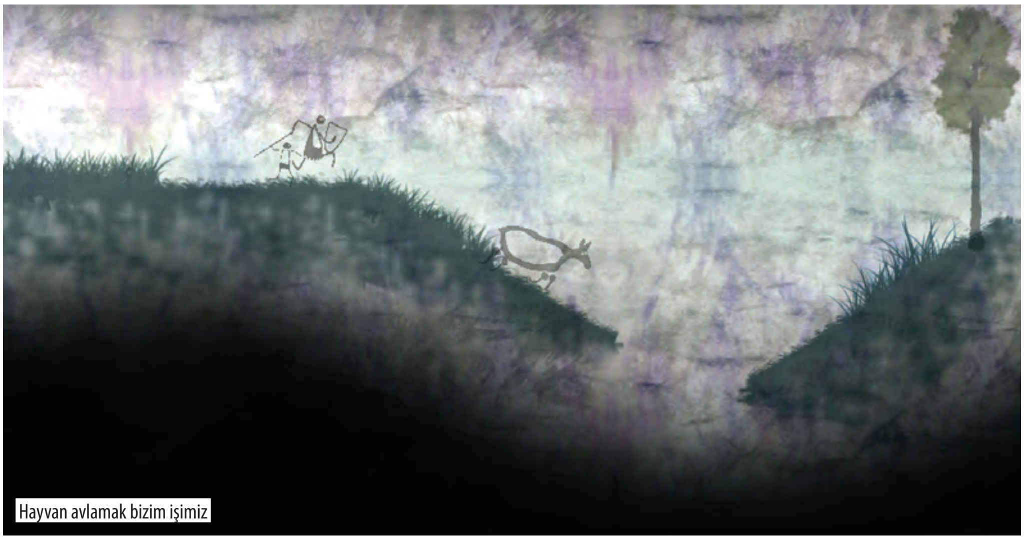
−
- Oyun çok ama çok basit
- Çok az bölümü var ve bölümler arası geçişler çok ani gerçekleşiyor
- Kardeşin öne düştüğü anlarda sıkıntı var

5

SON KARAR

Basit bir hikâye anlatan basit bir oyun olmuş.





Hayvan avlamak bizim işimiz



3 deyince vuruyoruz. Biir, ikiiii...
LAAĞN AŞAĞIDA ADAMLAR VARMIŞ!



O Tür: Sıra Tabanlı Strateji / RYO **O Yapım:** CreativeForge Games **O Dağıtım:** Gambitious Digital Entertainment **O Dijital İndirme:** 39 TL (Steam) **O Yaş Sınırı:** - **O Dahası İçin:** www.gambitious.com/games/hard-west

HARD WEST

CEHENNEMDEN GELEN ÇALI TOPAKLARI -TARIK KAPLAN

Vahşi Batı hayranları, altıpatlarlarınızı hazırlayın! *Hard West*, özlediğimiz ama çok örneğini göremediğimiz Vahşi Batı temasıyla *Diablo* tarzı şeytani öğeleri bir araya getiren sıra tabanlı bir strateji-rol yapma oyunu. Harika hikâye işlenişi ve savaş sistemiyle benzerlerinden sıyrılmaya çalışan oyunun asıl göreviyse bizi batının tekinsiz zamanlarına götürebilmek. Hadi bakalım.

Hard West, birbirine ağır ağır ama sağlam bir şekilde bağlanan sekiz farklı senaryodan oluşuyor. Her bir senaryoda yönettiğimiz karakterlerin temayla bağlantılı olarak farklı farklı motivasyonları var. Onlarla birlikte bolca çalıyor, öldürüyor, yakıyor ve yıkıyoruz oyun boyunca. Detaylı ve güzel işlenmiş karakterlerin hemen hepsiyle zaman zaman vicdanımızı sızlatacak kararlar almak durumda kalıyoruz. Lâkin bu kararlar başta içimizi acıtsa da zamanla çok da fazla etkilememeye başlıyor. Ne de olsa burası ölümün kanlı canlı (?) gezindiği bir diyar. Bu arada, bu süreçte bize eşlik eden Kızılderililer, kovboylar, kanun kaçakları, ödül avcıları, çiftçiler, çingeneler ve daha pek çok kişi de yaptıklarımızın sonuçlarına bizimle birlikte katlanıyor.

RUHUN KAÇ PESO EDER DERSİN?

Her şey Warren ve ailesinin Oregon Yolu'na varmak üzere çıktığı yolculukla başlar. Yolda haydutlar tarafından önleri kesilip annesi kaçırıldığında Warren'ın hayatı da sonsuza dek değişecektir. Babasıyla birlikte Vahşi Batı topraklarında hayatta kalmaya çalıştığı yıllardan başlayarak, Warren'ın talihsiz hikâyesinde ona eşlik ediyoruz. Fakat tek hikâye onunki değil, zamanla yeni kişilerle tanışacak ve senaryoda ilerledikçe bambaşka karakterlerle de oynama şansı bulacaksınız.

Bu aşamada oyunun asıl önemli kısmı olan hikâye modu giriyor devreye. Bir ineğin kafatası olarak sembolize edilen karakterlerimizi soluk renkli bir harita üzerinde gezdiriyoruz bu modda. Haritada uğradığımız her mekanda, neler olduğunu ve hangi seçeneklere sahip olduğumuzu anlatan bir metin çıkıyor karşımıza. Rol yapma oyunlarının vazgeçilmezi olan hikâyeler ve kararlar bu aşamada bize sunuluyor. Gezdiğimiz bu noktalarda karşımıza çıkan seçenekleri de iyi okuyup değerlendirmek gerekiyor, çünkü oyunun gidişatını bu seçimler belirleyecek. Neredeyse hiçbir tercihimizin sonu da iyi olmuyor gerçi. Çoğu zaman yapacağınız eylemden önce şöyle bir duraksayacağınıza bahse girerim; elinizin kana bulanmasına alıştıktan sonra bile...



Özene bezene deste dizmekle rastgele 5 kart çekmek arasındaki fark epey ufak.



« Ne o, yoksa ayinler sadece tema olarak mı kalacak sanmıştınız?

Karakterlerin her birinin farklı bir amacı ve motivasyonu var. Ve her karakterin senaryosu bir öncekinden az çok farklı ilerliyor. Oyunu dinamikleştiren bu yapı, okuma odaklı ilerleyişin de oyuncuyu sıkmasını bir nebze engellemiş. Oyunun dövüş kısmıysa hikâyenin temel parçalarını oluşturan bölümlerde devreye giriyor. İzometriğe benzer bir kamera açısından gördüğümüz haritalarda, sıra tabanlı bir dövüş sistemi çıkıyor karşımıza. *XCOM* oyunlarını oynamış olanların aşinâ olduğu bu sistem çoğunluğu yazılarla ve anlatıcının (ki kendisi Ölüm oluyor) harika sesiyle ilerleyen oyun için güzel bir seçim olmuş açıkçası. Oyunun "oynayış" kısmı pek parlak olmasa da hikâye moduyla aksiyon modu birbirini güzel dengeliyor.

TAKTİK Mİ? BİZ BURADA SADECE ATEŞ EDERİZ EVLAT

Özellikle *XCOM*'u bilenler bu tarz oyunların taktik-strateji gerektireceğini düşünecek ama bu noktada "Ağır ol kovboy" diyeceğim. Olay şu ki, *Hard West*'te ilerlemek için taktik yapmanız şart değil. Bunun birkaç sebebi var ve bunlardan biri şans sistemi. Bana başta oldukça ilginç gelen bu sistemde her karakterin bir şans seviyesi bulunuyor. Eğer ateş ettiğinizde rakibinizi ıskalarsanız, rakibinizin şansı onu vurma olasılığınız kadar düşüyor. Aynı şekilde eğer atışınız isabet ederse rakibiniz anında şans kazanıyor! Yani hasar aldığında daha şanslı, mermilerden kurtuldukça daha şanssız hale geliyor. Başta ters görünen bu sistemin oyuncuya kolaylık sağlayan bir yanı var: Üst üste ıskalama ihtimalinizin çok olmaması. Ama tam da bu sebepten ötürü oyun aşırı tahmin edilebilir hale geliyor.

Bir diğer sıkıntı mermilerin neredeyse her objeyi yok sayarak geçmesi. Oyunun siper alma mekaniği de çok ama çok hatalı. Dizlerine kadar gelen çalıların içinde duran rakibinizi, 2 metre yakınında olmanıza rağmen vurma ihtimali sadece %40 çıkabilirken fiziksel olarak isabet etmesi imkânsız mermilerle sık sık ölebiliyorsunuz. Siper alma açılarındaki dengesizlikler ve döşemelerin katı obje olarak görülmemesi de bu durumu perçinleyen etkenler. Ayrıca yapay zekânın da epey büyük sorunları olduğunu ve bu bugları kullanmaktan çekinmediğini belirtmeliyim.

Maalesef oynayış tüm bu sorunlar sebebiyle benim için sınıfta kaldı. İşin kötü yanı aksiyonun bu denli sorunlu oluşu oyunun yeniden oynanabilirliğini de tümden yok etmiş. Bir kez hikâye modunu bitirdiğinizde oyuna tekrar dönmenizi gerektiren hiçbir şey kalmıyor.

BİR DAMLA SU...YOK MU? BARİ BİR SAVE OLSAYDI?

Kafa derisi yüzdüren bir diğer problem de autosave sorunu. Oyun yalnızca hikâye modunda kendi kafasına göre save yapıyor. Aksiyon içerisindeyken ölürseniz geçmiş olsun, en baştan başlayacaksınız. Bazı bölümlerin yarım saatten uzun olduğunu da hesaba katmanızı isterim bu arada. Neredeyse bir saat süren bir çatışma sonunda herkesi zor bela öldürüp, adamlarımdan birinin kanamadan ölmesiyle kaybettiğim birden fazla savaş oldu. Zaten sürekli deli adamlarla uğraştığınız bir oyunun sizi de delirtmek istemesi kabul edilebilir gerçi ama yöntem bu olmamalı.

Oyunun grafikleri çok ahım şahım sayılmasa da atmosfer konusunda iyi bir iş çıkarılmış. Farklı ışık modlarının olduğu gece-gündüz-kâbus modları duruma göre aksiyon modundaki ışığı değiştiriyor. Bu etki istendiği kadar fazla olmasa da güzel bir çeşitlilik sağlamış. Güneşli günlerde doğrudan görüşünüz olmayan rakiplerinizi gölgelerinden fark etmek gibi mekanikler de var ama pratikte pek işe yaradıkları söylenemez. Oyunun müzikleri atmosferi vermede başarılı ve oldukça hoş olmasına karşın kısa sürede kendini tekrar etmeye başlayıp monotonlaşıyor.

Ölüm'ün güzel sesi "Hiç mi iyi yanı yok bu oyunun canım?" diyor. Elbette var. Bir kere hikâye anlatımının olağanüstü olduğunu söyleyebilirim. O hırıltılı sesiyle bizlere eşlik eden Ölüm'ün anlatım tarzı, karakterlerin son derece ilginç şekillerde birbirine bağlanan hikâyeleri, tıpkı kaliteli bir kitap okurmuş gibi hissettiren harika yazımı *Hard West*'i mutlaka denemeye değer bir oyun yapıyor. Rol yapma öğelerinin bolluğu ve az da olsa oyuna da etki ediyor olması, hikâye modunu daha güzel hale getiren bir diğer etken. Epey büyük sorunları olan dövüş sistemi de biraz daha özenilse gayet eğlenceli olabilirmiş ama şu haliyle sadece hikâyeyi ilerletme görevini üstlenebiliyor.

Kısaca *Hard West* denediği her şeyi iyi yapamamış ama asıl hedeflerini 12'den vurmayı başarmış bir yapım. Vahşi Batı'yı ve şeytani ritüelleri seviyorsanız (kim sevmez ki?!) ilk indirimde üzerine atlayın!

Görülmem imkânsız olsa da her tur ağzıma bir kurşun girecek diye korkuyorum.



SATAN? IS THAT YOU?

Fikir olarak büyük umut vaat eden şeytani öğeler oynayışa çok da iyi yerleştirilememiş. Hikâyeler içine bu tema harika şekilde yedirilmiş fakat oyunda karşımıza çıkan iblislerin kırmızı derili ve boynuzlu olması dışında bir insandan farklı olmaması açıkçası komik görünüyor. Bari kuyrukları falan yansaydı yahu?!

BİLGİSAYARINIZA AT NALI TAKMADAN OYNAMAYIN

Hard West'in ne yazık ki bazı büyük performans sorunları var. Uzun süreli takılmalar, fps düşüşleri ve hatta çökmeler sıklıkla karşılaştığım sorunlardan ve ufak bir araştırma bana bu konuda yalnız olmadığımı gösterdi. Özellikle uzun süreli kilitlenmeler epey can sıkıcı olsa da oyunu 'oynanamaz' kılmıyor neyse ki.

+

- Harika karakterler
- Merak uyandıran hikâye örgüsü
- Buram buram Vahşi Batı kokusu

−

- Vasat yapay zekâ
- Oynayışın aşırı basit olması
- Performans sorunları

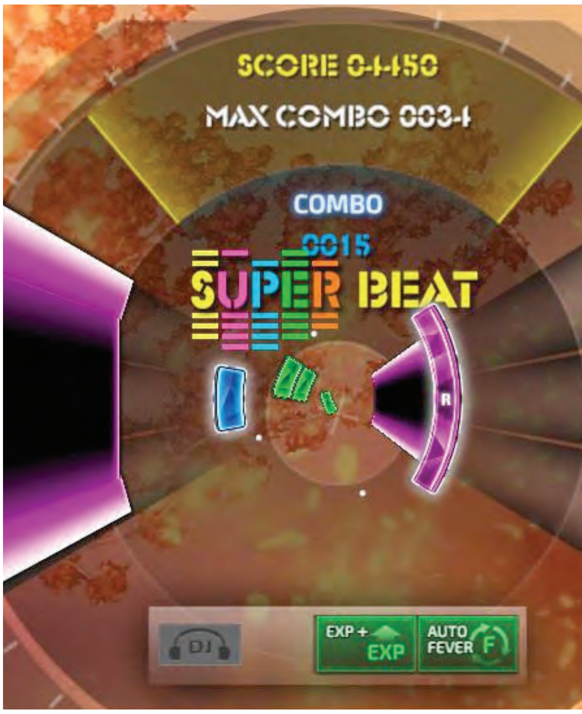
6+

SON KARAR

Vahşi Batı temasını seviyor ve iyi bir hikâye okumak istiyorsanız hiç durmayın! Fakat oynayışa hikâyeden daha çok önem veriyorsanız bu, sizin aradığınız oyun değil.

İşte tekrar tekrar çalınası çok tatlı bir parça





Tür: Müzik **Yapım:** Nurijoy **Dağıtım:** Rising Star **Dijital İndirme:** 129 TL **Yaş Sınırı:** +12 **Dahası İçin:** iplaypsvita.com/2015/11/09/superbeat-xonic-song-list/

SUPERBEAT XONIC

VITA VS. PARMAKLARINIZ! BİRİ KIRILACAK AMA HANGİSİ? -ÖMER AKDAĞ

Ah be dostlar... Şu oyun var ya yani... Biliyorum, biliyorum... Karşıdan baktığınızda arkada müzik çalan, sizin de çıkan tuşlara bastığınız normal bir ritim oyunu gibi görünüyor... Ama öyle değil işte... Yani öyle de, öyle değil... Bu oyun var ya bu oyun... Bu oyun için Vita alınır! Veya ne diyorum ben ya?! Ne Vita'sı!? Vita neymiş?! Sırf bu oyunu oynamak için doğulur, hayata gelinir be!!! ÇOK GAZA GELDİM LAAAAĞĞĞĞNNNN!!!!!!

[Yazar burada düzensiz nefes alış-verişlerini dizginlemeye, salyalarını koluna silmeye, yuvalarından fırlamış gözlerini yerlerine takmaya çalışır]

Hohhh... Evet saygıdeğer Oyungezerler, şimdi biraz oynanışı tarif etmeye çalışayım... diyeceğim de ettim aslında zaten az önce. Sol başparmağınızla yukarı-sol-aşağı tuşlarını, sağ başparmağınızla üçgen-yuvarlak-iks tuşlarını kullanıyorsunuz, gerekirse işaret parmağınızla R ve L'ye çöküyorsunuz, bazen de yine başparmaklarınızla sağ ve soldaki analogları yukarı veya aşağı itiyorsunuz. Veyahut da isterseniz hepsi için dokunmatik ekranı kullanıyorsunuz. Oynanış dediğimiz bundan ibaret. Ve evet, kendimi dövesim geldi şu an. Bu yüce oyunu bu kadar basite indirgemek... Neyse, sonra döverim.

Yani baktığınızda *Guitar Hero*, *Rock Band* gibi oyunları gamepad'le oynamaktan çok farklı görünmüyor karşıdan.

BİRKAÇ NÜANS DIŞINDA...

Belki aranızda *DJMax* serisine aşina birkaç arkadaş vardır. *DJMax*'in yapımcı stüdyosu kapandıktan sonra çoğu geliştirici bir arada kalarak **Nurijoy** stüdyosunu kurdu (tahmin edebileceğiniz gibi Nurijoy da şirketin kurucusu Nuri Bey'in Güney Kore yeraltı dünyasındaki lakabı). Ve de *Superbeat Xonic*, *DJMax* serisiyle fazlasıyla benzeşiyor, onun ruhani devamı diyebiliriz (Xonic de Sonic diye okunuyor bu arada).

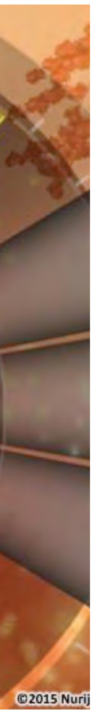
Superbeat Xonic'i diğer müzik oyunlarından ayıran şeylerin başında tabii ki *DJMax* gibi elektronik müzik ağırlıklı olması geliyor. Yani içinde fevkaladenin fevkinde, şahanenin şahında, muhteşemin muhtunda rock, metal vs. gibi türlerdeki şarkılar da az değil ama daha çok tekno, house, acid gibi elektronik türler hâkim.

Şimdi elektronik müzik deyince birçok arkadaşın burun kıvırdığını hissettim, peki siz benim o kıvrılan burunları uçan yumruğumla düzeltme arzumu hissettiniz mi? Öhöm, neyse, okura iyi davranmak, iş etiği falan... Aslında böyle diyorum da eskiden ben de elektronik müziğe pek sıcak bakmazdım. Hatta ne yalan söyleyeyim gayet küçümserdim. Bütün o yargılarımı paramparça eden şey de direkt *DJMax* oldu. *DJMax*'le beraber elektronik müziğin aşmış altyapıya sahip acayip müzikler sunabileceğini ve bu elektronik müzik kültürünün ne derece ışıl ışıl ve çekici olabileceğini gördüm. *Superbeat Xonic* de aynı şeyleri bir süre oyuncuya yaşatacaktır kesin.

Müzikler zaten okey, az daha bahsederim ama bir de işin sunum tarafı var ki... Menü tasarımları, arayüz tasarımları, şarkıların kapak görselleri falan belki çoğu oyunda ikinci plandadır ama burada oyunun içinde, yalnızca menülerinde bulunmak bile inanılmaz bir keyif. Resmen ufacık Vita ekranına baktığınız anda gece kulübünde hissediyorsunuz kendinizi. Tek ve aslında *DJMax* oynamamış olanların fark bile etmeyeceği bir derdim var. *DJMax*'lerde her şarkının kendine özel bir de klibimsi videosu olurdu ve sırf onları açıp izlemek bile hayranlık uyandırıcıydı. Maalesef *Superbeat Xonic*'te bunlar yok. Şarkıyı çalarken Winamp'in görsel plug-in'lerine benzer ışık şovları dönüyor arkada. Kesinlikle bu tarz da kötü değil de bu gözler o *DJMax* videolarını gördü bir kere. Daha azı kesmiyor.

Müzikler diyorduk... Müzikler şahane. Oyunu oynarken kafanızı sallatanlar, sizi transa sokanlar, huzur verenler, beyin ambelesi yaşatanlar... O kadar farklı tatta o kadar çok müzik var ki... Çok demekle yetinmeyeyim, net sayı vereyim: 59. Bir aydır falan oyunu oynamadığım nadir zamanlarda neredeyse dinlediğim tek şey *Superbeat Xonic*'in soundtrack'i.

Yalnız müziklerin güzelliğinin ötesinde bir önemli nokta daha var; bu müzikler bu oyun için yapılmış. "Über satmayacağı belli bir oyun için ne kadar da muazzam müzikler yapmışlar" geyiğine pek girmeyeyim. Asıl söylemeye çalıştığım; müzikler bu oyunun oynanışına en iyi oturacak şekilde bestelenmiş. Her şeyden önce



bütün şarkılar bir buçuk - iki dakika civarı sürüyor. Çıtır çerez gibi üst üste atılabiliyor, tekrar tekrar çalmak kesinlikle baymıyor. Bunun dışında kısa notalar, uzun notalar, analogu kullanacağınız aykırı notalar vs. mükemmel bir denge içinde. Ve de sürekli belli bir ritimle veya melodiyle giden şarkı diye bir şey yok. Her şey maksimum dinamizmin sağlanabileceği şekilde tasarlanmış. Otomatiğe bağlayıp tuşlara basmak gibi bir şey hayal etmeyin. Sürekli ayık olmalı, gözlerinizi ve kulaklarınızı sekiz-on açmalısınız.

ÇÜNKÜ BU OYUN...

Ah, evet... Geldik şu konuya... Hahahah... Hahah... Hah... Ha... H... kıhhhhhhhhhhh.......... (azalıp bitmek...). Hani birkaç şey var demiştim ya *Superbeat Xonic*'i benzerlerinden ayıran. Arkadaşlar bu oyun çok çok çok çok çok ZOR... Irkçılık yapacağım, bu oyun resmen üstün ırk Koreliler için yapılmış. Tamam siz bir *Guitar Hero*'yu falan Extreme zorlukta oynamaya kalkarsanız yine çok zorlanırsınız şüphesiz ama burada öyle arkanıza yaslanıp Vita tıngırdatayım demenin kolay bir yöntemini bulamayacaksınız.

Hani deminden beri oyuna methiyeler diziyorum, çok sevdiğimden falan bahsediyorum ya... Aslında biraz yanlış aktarmış olabilirim aramızdaki iletişimi. Her şey öyle allı güllü çiçek bahçeli falan değil. Ben bazen şu lanet olası oyundan öylesine nefret ediyorum ki...

Ya bakın, dünyanın en süpersonik oyuncusu falan değilim tamam ama çok kazma da sayılmam şimdi. 3 günde *Bloodborne* bitirdim, 3 günde *MGS V* bitirdim, en üst zorlukta tüm yarışlarda birinci olarak bitirdiğim hayvani yarış oyunları var, *FIFA 16*'da ilk bilmem kaç bin içindeyim vs. Ama şu yazıyı yazmadan önce neredeyse bir ay bayağı da yoğun bir şekilde oynadım *Superbeat Xonic*'i ve kariyer modu benzeri bir şey var içinde, onun yarısına ancak gelebildim.

Önce dört tuşlu şarkılarla işe başlayacaksınız. Alışmanız çok kısa sürecek, pıtı pıtı tuşlara bastıkça yüzünüze bir güzellik gelecek. Sonra biraz daha zor şarkılara geçeceksiniz. Beyniniz aynı anda ekranda beliren o kadar şeyi algılayamayacak. Ama 1-2 kez tekrar ettiğinizde onu da yapabildiğinizi fark edeceksiniz. Biraz daha sıkıntılı şarkılar gelecek sonra. Yine o kadar şeyi ilk başta algılayamayacaksınız ama yine 1-2 seferde algılamaya başlayacaksınız. Ama bu kez de parmaklarınız yetişmeyecek. Parmaklarınızın yapmasını istediğiniz şeyi bileceksiniz ama yaptıramayacaksınız. Hırs yapacaksınız, parmaklarınız yorulacak, daha beter duruma düşeceksiniz. "Lanet olsun" deyip bırakacaksınız. Ama beş dakika geçmeden oyunun sizi çağırdığını hissedeceksiniz. Yine olmayacak. Belki ertesi gün, kafanız temizlendikten sonra olur. Sonra yeni bir şarkı gelecek ama o da nesi? İnsan için mi yapılmış o şarkı? Ne bir şey algılayabiliyorsunuz ne bir şey tutturabiliyorsunuz. Umudunuz, kendinize güveniniz kırılacak. Yine de devam edeceksiniz. İlk gün birkaç ritmi algılar hale geleceksiniz, ikinci gün birkaçını daha. Birkaç günün ardından, tebrikler! Geçtiniz! Sonraki şarkıda süreç tekrar edecek. Onu da elbet bir gün başaracaksınız ve hani birkaç gün önce asla çalamayacağınızı düşündüğünüz o şarkı var ya? Bir denemeye kalktığınızda o şarkıyı nasıl çalamadığınıza hayret edeceksiniz. Gelişeceksiniz. Öğreneceksiniz. Sürekli meydan dayağı yemeye devam edeceksiniz ama sürekli de geri döneceksiniz. Biliyorum, emin olun. Hem *DJMax*'lerde hem *Superbeat Xonic*'te çok yaşadım ben bu süreci...

Diyeceksiniz ki "E ben mazoşist miyim? Niye bu kadar kasıyorum?" Ya da belki "Buna bu kadar vakit ayıracağıma gider enstrüman falan öğrenirim?" Şöyle diyeyim; birincisi (ki o kadar da önemli olmayan kısmı aslında bu) hani yarı yalan yarı gerçek bahane olarak sunarız ya hep "oyunlar el-göz koordinasyonunu geliştiriyor" diye. Aha işte çok bariz ve çok hızlı geliştiren bir oyun şu karşınızdaki. Resmen zihninizi ve parmaklarınızı açıyor.

İkincisi de, yani yüz kere söyledim, söylemekten de bıkmayacağım, arkadaş bu oyun hayvan gibi eğlenceli! Oyunu oynamayanların o "kasmak" diyeceği şey bu oyunda tarif edilemez bir zevk. Yani bunun üzerine de ne söyleyeyim ki? Niye oyun oynuyoruz ki zaten?

Sözün kısası Vita'nızı tozlandığı yerden çıkarmak yetmiyorsa, tuşlarına abanırken aleti kırmak, o da değilse kızıp duvara fırlatıp cesedinin üstünde tepinmek istiyorsanız *Superbeat Xonic*'ten daha iyi bir seçenek bulamayacaksınız. Ben denedim, oradan biliyorum çünkü. Evet, kırmayı. Efendim? Ofisin Vita'sı mıydı o? N'alaka ya!!

İPUCU

- Asla unutmamanız gereken ilk şey DJ ikonunuz. Seviye atladıkça yenileri açılan bu ikonların özellikle Break Shield özelliği olanlar olmadan şuradan şuraya gidilmez.
- Key Sound adındaki tuşlara bastıkça çıkan sesler tercih meselesi elbette ama konsantrasyonu bozuyor.
- Bir şarkıyı tekrar tekrar denemenize rağmen daha iyi yapamadığınızda, biliyorum, insan hırs yapıyor, bırakasınız gelmiyor ama bırakın. Ya başka şarkıya geçin ya da oyunu kapatın.
- Mutlaka ama mutlaka nota akış hızınız "en az" 2,5x veya 3x olsun, ona alışın. İlk başta zor gelebilir ama ilerleyen şarkılarda düşük hızlarda notalar birbirine çok giriyor. Bütün profesyonel oyuncular dediğim şekilde oynar. Alışmanız o kadar da uzun zaman almayacak.
- Kariyer modunda özel görevler var. Kimisinde notalar son anda beliriyor. Bunlar biraz önceki maddenin istisnası konumunda. Notalar ne kadar ağır akarsa bu görevler o kadar kolay geçiliyor.
- Bir noktada çok takılırsanız, çok sevdiğiniz ve zor bir şarkı açın, tekrar tekrar oynayın. Zihniniz ve parmaklarınız biraz daha açılsın.
- Dokunmatik ekran ilk başta rahat ve eğlenceli gelebilir ama siz bana güvenin, tuşlarla oynayın. Hem çatır çutur tuşlara girişmenin keyfini vermiyor be dokunmatik...







Şarkıların şık kapak görselleri DJMax'in kliplerini daha da özletiyor

+
- Öküz gibi eğlenceli
- Eşşşek gibi zor

–
- Şarkıların videoları yok

8+

SON KARAR

Kahrolası oyun dünyanın en eğlenceli şeyi falan herhalde.

○ **Tür:** Macera / Korku ○ **Yapım / Dağıtım:** Kazakov Oleg ○ **Dijital İndirme:** 8 TL (Steam) ○ **Yaş Sınırı:** 16+ ○ **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogz99-tape





Bu kadar ağır filtreye maruz kalınca duvarlar bile ağladı.



THE TAPE

ÇAKMA KASET -EREN ERYÜREKLİ

Geçen ayki *Morphine* incelememi okuduysanız tek kişinin elinden çıkmış yapımlara kısa bile olsalar şans verme taraftarı olduğumu anlamışsınızdır arkadaşlar. Zira bana göre, imkânsızlığın gölgesindeki her çaba, ilk etapta bir meyve vermese bile zamanla olgunlaşacak ağaçlara dönüşmek için desteğe ihtiyaç duyar. Ben de bu ayki destek hakkımı **Kazakov Oleg**'in kendi başına geliştirdiği *The Tape*'den yana kullanıyorum. Bakalım nasıl bir kasetmiş bu...

BU İŞTE BİR GARİPLİK OLSAYDI KEŞKE

The Tape zamanında *Blair Witch* filmleriyle moda olan, lakin sonradan fenalıklar getiren "found footage" yani esrarengiz şekilde kaybolmuş birinin çektiği video kaydının izlenmesi esasına dayanıyor. Dolayısıyla oyunu birinci şahıs bakışından görmemiz anlam kazanıyor. Tabii *Outlast* oynayanlar hemen meraklanacaktır; kameranın pili bitiyor mu, ışığı var mı? Yok, arkadaşlar bu öyle bir kamera değil, ne pil arıyorsunuz oyunda ne de karanlık yerlerde ışık açma şansınız var.

Biz bir özel dedektif olarak, taşrada kaybolmuş bir kızın izini sürüyoruz ve bir şekilde kızın tuhaf bir tarikatın eline düştüğünü öğrenip bu arkadaşların mabedine sızıyoruz. Tabii tüm bu açıkladıklarımı oyunun başındaki tek sayfalık bir yazıdan çıkarıyorum. Yoksa oyunun içinde öyle not bulmakmış, vay efendim defter tutmakmış, bulmaca çözmekmiş gibi dünyalar yok. Siz sadece önce zindanımsı, sonra da labirentimsi odalarda "yürüyerek" bu gizemi "çözmeye" çalışıyorsunuz. O da artık ne kadar çözebilirseniz işte. Oyunda sıfır diyalog var. Atmosferi güçlü tutayım, insanlar nasılsa oynar mantığıyla mı, yoksa yazılmaya üşenildiği için mi konu bu kadar geçiştirilmiş bilemesem de örneğin bir *Dear Eshter* tadında metinleri mumla arayacaksınız burada. Atmosfer güçlü, evet. Ama ne uğruna? Oyundaki eskilik ve korkunçluk hissini artıran film efekti gözleri bozacak düzeyde fazla kaçmış, onu kapatınca da dümdüz siyah beyaz görsellere bakasınız pek gelmiyor, kademeli olarak azaltılabilseymiş daha iyiymiş. Aynı şekilde oyunun bir iki yerde kendi kendini göçerttiğini ve bölüme baştan başlamak zorunda kaldığımı söylemem gerek. Yalnızca sonlardaki boss savaşı birazcık zorladı, onun da mantığını çözdüğünüzde "hadi bitse de gitsek" moduna girmeniz kaçınılmaz oluyor. Neyse ki sağdan soldan "böh!" diye bir şeyler fırlamıyor oyunda pek, o bir artı. Onun yerine koridor ve odalardan oluşma mekânlardan çıkamadıkça gerilmeniz gerektiği varsayılmış. Tabii buraların öyle aman aman zor olmadığını düşünürsek, bu gerilme hissini pek alamadığımı belirtmem gerek.

BİTİRDİN Mİ? HADİ YA, BEN DAHA METROBÜSTEYDİM

Oyun çok kısa (iyi ki de öyle). Kendi ölçü birimimle açıklamam gerekirse; evine uğurladığınız arkadaşınız daha metrobüsten inmeden *The Tape*'i çoktan bitirip anlamsız bonus bölümlere şöyle bir bakmış ve silmiş olacaksınız. Teknik açılardan ve atmosfer bağlamında çok kötü bir yapım olmasa da, oynamanın herhangi bir gereği de yok. Çünkü ne içinizi ürpertecek vurucu bir hikâyeye sahip, ne de bir ay sonra hatırladığınızda tekrar oynayasınız gelecek. Olmamış Oleg'ciğim, git dersini daha iyi çalış ve bir sonraki oyuna biraz daha fazla metin yazıp gel. Zira bu haliyle *The Tape* ancak "koridorda yürüme simülasyonu" kadar heyecanlı olmuş.

+

- Güçlü atmosfer
- İlginç boss savaşı
- Kısa olması

−

- Hikâye yok denecek kadar az
- Mekânlar koridor ve odalardan ibaret
- Zayıf animasyonlar
- Aşırı yoğun eski kamera efekti
- Oyunu kilitleyen hatalar
- Anlamsız final

4

SON KARAR

Atmosfer bir oyunu nereye kadar götürebiliyorsa The Tape de oraya kadar gidebiliyor. Bittiğinde "ben bunu niye oynadım ki?" diye sormanız olası.

MAYAN DEATH ROBOTS

WORMS'UN GERÇEK ZAMANLIMSISI

-ÖMER AKDAĞ

win and ios



"Aa enteresan bir şeye benziyor, bir alayım oynayayım bakayım" mantığında hareket ettiğim yüz yılda birdir ama *Mayan Death Robots* hakikaten ilk görüşte tavlamayı başardı beni. *Worms* serisini çok severim ama formülünün benzini bende biraz tükendiği için bir süredir bulaşmadım kendisine. *Mayan Death Robots*'ta bulacaktım belki de istediğimi.

Pek öyle olmadı maalesef. Düzgün ve güzel bir oyun *Mayan Death Robots* ama *Worms*'ün o eğlence potansiyeli ve uzun ömürlülüğüne pek sahip olamamış.

Ekranı kaplayan, *Worms*'dakine benzer bir oyun alanındayız. Sağa sola gitmiyor kamera, yalnızca gördüğünüz yerde oynuyorsunuz. Haritada iki kişi var (biri oyuncu veya yapay zekâ), her iki tarafın da bir tane kutusu var ve amaç karşı tarafın kutusunun canını azalta azalta patlatmak. Haritayı yeterince kazabilirseniz kutuyu düşürebiliyorsunuz da ve direkt kazanmış oluyorsunuz. Olay şöyle işliyor; birkaç saniye içinde yapacağınız şeyi seçiyorsunuz ve her iki taraf da aynı anda harekete geçiyor, olaylar olurken siz bir sonraki hamleyi seçiyorsunuz... gibi gibi.

Tek bir karakteri yönetiyorsunuz ve eğer elinizde özel bir silah yoksa iki saldırı çeşidiniz var. Bunun dışında kendi tarafınıza toprak ekleyip savunmanızı güçlendirebiliyor veya kötü bir yerdeyseniz zıplayıp açıklığa çıkabiliyorsunuz.

Bu zıplama ve toprak parçası ekleme her karakterde var ama dediğim iki saldırı biçimi herkesin farklı. Can sıkıcı olan kısım ise; her karakterde saldırılar farklı tamam ama saldırı çeşidinin yalnızca 2 ve karakter sayısının da 10 olması çeşitliliği bayağı baltalıyor, oyunun ömrünü kısaltıyor. Her haritada kadim Maya tanrılarının falan ortaya çıktığı enteresan atraksiyonlar var, onlar hayli tatlı ama oyunun ömrünü uzatacak kadar da değil.

Yine de insanlara oynaması eğlenceli olur diye tek kişilik taraftan çıkıp multiplayer'a gireyim dedim ama o da ne?! Multiplayer yok oyunda. Yalnızca aynı bilgisayardan karşılıklı oynanabiliyor. Tam da multiplayer'lık bir oyundu aslında. Tuhaf...

Mayan Death Robots iyi oyun, hoş oyun ama 1-2 oynayınca sıkılacağınız bir oyun. *Worms*'e iddialı bir alternatif arıyorsanız aradığınızı burada bulamayacaksınız.

+

- Oynanış mantığı yaratıcı
- Haritalardaki özel olaylar heyecan yaratıyor
- Görsel tarzı çok çekici

−

- Çeşitlilik çok az
- Bu oyunda multiplayer olmaması resmen suç
- Senaryo modu çok bayık
- Yeni karakter açmak çok uzun sürüyor

5

SON KARAR
"Aynı bilgisayardan arkadaşlarla birbirimizin kafasını yarmak istiyoruz" diyorsanız Worms hâlâ en iyi seçenek.

Tür: Strateji **Yapım:** Sileni Studios **Dağıtım:** Sodesco Publishing **Dijital indirme:** Steam (24 TL)

ABSOLUTE DRIFT

KIÇ YERİNDE DURMUYORDU…

-SARP KÜRKCÜ

win mac linux

Şu drift kültürüne dair tek (ve başarısız) denememi Eskişehir'de karlı bir kış gününde yapmıştım. Bomboş hangar gibi bir yolda, gecenin 3'ünde el frenimi çekmiştim kulaklarımda Fındıkkıran balesinin melodileri çınlarken. Zaten hızım 30 km/s falan olduğundan bir şey olmadı, ben de hafifçe çevremde döndüğümle kaldım. Şunu söyleyebilirim ama: Olay hiç oyunlarda olduğu gibi değil.

Absolute Drift uzun zamandır göz koyduğum ve sonunda yarım sayfa yazmaya niyetlendiğim bir oyun. Biraz daha beklesek Noyan'ın alanına girecek olan oyunumuz izometrik bir açıdan drift sunuyor sadece. Ok tuşları ve space'in yönettiği aracımız gerek açık haritalarda, gerekse pistlerde drift yapıyor.





Öğrenmesi kolay, ustalaşması bayağı zor olan oyunlardan *Absolute Drift*. Minimalist görsel yapısı ve ritmi yüksek tutan güçlü müziklerine rağmen sizi de hırs küpüne çevirmiyor bu arada. Tümüyle skor tablosu üstüne kurulu bir tekrar oynanışı olduğu için korkum vardı, boşunaymış diyor ve bundan mutluluk duyuyorum. Çünkü *Absolute Drift*'te başarısızlığı çok kez tattım (hatta çok az başarılı oldum) ama hiç sinirlenmedim, çileden çıkmadım. Saç baş yoldurmuyor ama daha iyisi için sizi itekliyor bir yandan da.

Eğitim konusunda biraz cılız, araç modifiyesi konusunda da öyle. Daha fazla gövde modelleri, etiket gibi şeyler beklerdim. Haritalar çok sıkmıyor, çünkü önünüzdeki alanda çok farklı drift alternatifleri üretebiliyorsunuz. Drift yanında "donut" (çevresinde dönme), "spin" (bir kutu içinde dönme) gibi farklı hareketler de var tabii.

Ucuz ve keyifli bir oyun"cuk" *Absolute Drift*. Arada açıp oynayacağınız, sizi yormayan ve boğmayan güzel bir deneyim. Ben girip azıcık daha rezil edeyim kendimi. Hıaaah!!!

+

- Dingin grafikleri
- Başarılı mekanikler

−

- Modifikasyon az
- Müzikler kendini tekrar ediyor sanki

7

SON KARAR
Ufacık minicik, bol teker yakan oyuncuk.

Tür: Yarış **Yapım / Dağıtım:** Funselektor Labs **Dijital İndirme:** 20 TL (Steam) **Yaş Sınırı:** 18 **Dahası İçin:** absolutedrift.com

Tür: Aksiyon **Yapım:** From Software **Dağıtım:** Sony **Dijital İndirme:** 60 TL **Yaş Sınırı:** +18 **Dahası İçin:** bloodborne.wiki.fextralife.com/The+Old+Hunters



Ben de aranıza katılıp dua etsem olmuyor mu? İlle de dövüşmek mi zorundayım?



Yabani gibi yatıp durma, halanlar geldi kalk ellerini öp.



NOTU: 8

BLOODBORNE THE OLD HUNTERS

KÂBUSLARIN KANI AKMAZ MI SANMIŞTINIZ?

-ÖMER AKDAĞ

Bu yıl şahane oyun yaptı şüphesiz ama "Şimdi oturup *The Witcher 3*'ü, *MGS V*'i baştan oynamak ister misin?" diye sorarsanız… Yani yalan söyleyemeyeceğim, gayet oturur oynarım aslında ama onlardan önce elim *Bloodborne*'a kayar hafiften. Bu yıl atmosferiyle olsun, oynanışıyla olsun en bağımlılık yapıcı AAA oyun *Bloodborne*'du kanımca. Bir süre girmeyince insanın çok ciddi canı çekiyor. Eh, geri dönmek için de şöyle şahane bir DLC paketinden iyi bahane olmaz.

Yapımcı **From Software**'i bilen bilir, aslında adamlar bir oyun çıkardıktan sonra "biz bunun neresinden daha fazla para kazanırız" gibi bir kafayla hareket etmiyor. DLC mevzusuna da çok sıcak bakan insanlar değiller bu sebepten dolayı ama *Bloodborne* oyuncuları o kadar çok talep etti ki daha fazlasını, hayır diyemediler. Ve tabii ne yaparsa canavar gibi yapan bir firma aynı zamanda From Software. "Madem istiyorlar, yapalım iş görür bir şeyler, nasılsa satın alacaklar" da demediler. *The Old Hunters* muazzam olmuş.

SIRADAN BİR DLC DEĞİL

DLC'nin oyuna kattığı en önemli şeyleri şöyle üstünkörü bir sıralayayım önce: 4 bölge, 5 boss, 11 yakın dövüş silahı, 5 menzilli silah, 8 zırh seti.

The Old Hunters'ın, isminden de anlayabileceğiniz gibi, o dünyadaki eski avcılarla ilgili bir mevzusu var. Tam olarak neyin ne olduğunu çözebilmek elbette ki mümkün değil, oyuncuların çoğu tarafından takdir edilen o muğlak hikâye anlatımı aynen burada da devam ediyor. Avcı'nın Kâbusu ismindeki bir yerdeyiz ve ana oyunun zaten fazlasıyla ruh karartıcı ve korkutucu olduğunu düşünüyorsanız tekrar düşünün. Yeni mekânların tasarımlarını ana oyundaki seviyenin çok az altında bulmuş olsam da bu mekânlar hiç olmadığı kadar çarpık. Burası bir kâbus ve her ne kadar Yharnam sizi oraya ait değilmişsiniz gibi hissettirdiyse de Avcı'nın Kâbusu'nda sürekli tepeden bir el inecek, sizi kavrayacak ve başka bir düzleme fırlatacakmış gibi hissediyorsunuz. *The Old Hunters*'ın atmosferi ana oyundakinden biraz daha farklı ve en az o kadar iç darlayıcı.

MANEVİ MAZOŞİSTLİK

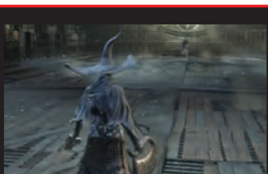
Elbette bu iç darlayıcılığı sağlayan şey mekânlar kadar (ve hatta onlardan daha fazla) yeni yaratık tasarımları. *Bloodborne*'un yaratık tasarımlarına zaten inanılmaz hayranım ama *The Old Hunters* işi daha da ileri götürmüş. Her biri ayrı grotesk, her biri ayrı mide bulandırıcı.

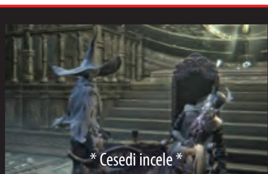
Yaratık vs. demişken yapımcılar *Bloodborne*'un biraz fazla zor olduğunu düşünmüş ve *The Old Hunters*'ı birazcık daha insancıl yapmış DEMEMİ BEKLEMİYORSUNUZ HERHALDE! Öldüm, öldüm ve tekrar öldüm. Yeni yaratıkların neresi neresi diye çözmeye çalışırken öldüm, bir türlü kesemediğim mini boss'u kesmeye hırs ettim öldüm, boss'ların kaotik saldırı kalıplarını anlamaya çalışırken öldüm, anladım sandım, saldırdım, yine öldüm... Bir de sağa sola minik sürprizler saklamış yapımcılar sağ olsun. Yine öldüm. *The Old Hunters*'ta zorluk ibresi daha da yukarıda kısac... aha öldüm.

Yeni silah ve zırhlardan uzun uzadıya bahsetmeyeyim ama özellikle silahların içinde cidden çok hastalıklı ve değişik şeyler var. Ellerinizden uzanan dokungaçlarla saldırdığınız silah, bir nevi elektrikli testere gibi kullanıp yaratıkların üstüne üstüne depar arttığınız silah... Gerçi hiçbirisi beni canımın içi Testere Satırı'mdan vazgeçiremedi ama kullanması keyifli şeyler oldukları da kesin.

Bloodborne hakikaten insanın kanına giren bir oyun (no pun intended). Bir süre ara verdiğiniz zaman o dünyanın sizi geri çağırdığını hissediyorsunuz. Bu zamana kadar geri dönmemek için kendinize hâkim olabilmişseniz tebrik ediyorum ama buraya kadarmış.

MİNİ ÖYKÜ









DLC win ps4 one

Tür: Yarış **Yapım:** Ivory Tower **Dağıtım:** Ubisoft **Dijital İndirme:** 70 TL (Steam), 60 TL (PS4), 130 TL (XOne) **Yaş Sınırı:** 12

Bu canavar kamyonları sırf zevkine yola çıkaramıyorsunuz tabii.



NOTU: 8





THE CREW: *WILD RUN*

VAHŞİ, YAĞMURLU, GÖRÜŞ MESAFELİ... -NOYAN AKATLI

The Crew geçen yıl tam bu tarihlerde çıktığında fazlasıyla heyecanlı ve hevesliydim, raflara çıktığı gün edindiğim nadir oyunlardandı hatta. Oyunun şöyle bir iddiası vardı: Çok sevdiğim iki türü; devasa online'larla yarış oyunlarını birleştirerek dünyamıza hiç denenmemiş, taptaze bir adrenalin kaynağı getirecekti.

DEV TEKERLEKLİ CANAVAR KAMYONLAR

Gelgelelim bu iddia tutmadı; kullanışsız arayüz, mesajlaşmadaki zorluklar gibi teknik sorunlar nedeniyle, *The Crew* beklenen "Devasa Online Yarış Oyunu" olmayı başaramadı. Yarış oyunu olarak, sürüş kısmı "arcade" türüne daha yakındı ve çok kötü değildi doğrusu. Kokpit kamerasından, direksiyon setiyle kullanarak şehirlerarası kara yolculuğu (kısaca "road trip" dedikleri) yapmak gerçekten güzel ve değişik, kafa rahatlatıcı bir deneyimdi benim için. Ama bazı zorlu ana hikâye görevlerini rastgele bulduğum arkadaşlarla yapmak pek eğlenceli olmadı, zira görevler yardımdan çok pisliği teşvik eden rekabete dayalı şekilde tasarlanmıştı maalesef. Teknik sorunlar da hoş görülecek düzeyin üzerindeydi, geçen yıl Sarp'ın incelemede belirttiği gibi görüş mesafesi garip bir şekilde düşüktü örneğin.

Peki, ek paketimiz "*Vahşi Sürüş*"e (koşu diye çevrilmez ya) bir göz atalım öyleyse: Üç araç türünün yanında motosikletler de ekleniyor garajımıza *Wild Run*'la. TV'den arada bir izlediğim, doğa ve İstanbul trafiği üstü, dev tekerlekli, kocaman kamyonlar eğlenceli örneğin. İki metre çapında, hayvani tekerlekler üstünde hoplaya zıplaya puan halelerine gazlamak keyifli bir deneyim şüphesiz. Evimin yakınındaki sahil yolunda, 18-20 yaş grubu aklıselim (!) gençlik grubunun ara sıra denediği, patinaj çekerek ilerlediğimiz drift yarışları da hiç fena değil ki ana oyunun otomobil galerisinde satılan bazı araçlara canavar kamyonlar, drift ve drag özellikleri de eklenmiş, iyi de olmuş.

VİTES DEĞİŞTİRİRKEN ARTAN GÖRÜŞ MESAFESİ

Drag ise üçüncü ve bana göre ilgi çekicilik bakımından en zayıf araç türümüz. Bizim Ömer'in sevdiği tabirle, drag'in tek olayı vites değiştirmede doğru zamanlamayı bulmak, o kadar. Atletizmdeki 100m yarışları gibi biraz; viraj neyin yok dostum, dümdüz pistte 1 – 2km kadar bir mesafede vitesi ata ata hızlanıyorsun, en hızlı şekilde bitiren en başarılı oluyor. Refleks geliştirici bir alıştırma niyetine oynayabilirim bir süre.

Motosikletler de gayet eğlenceli, otomobil içinden gezip gördüğüm manzaralara bir de motosiklet tepesinden göz atmak, değişiklik tadı vermiş en azından.

Ek paketimizle gelen diğer iki özellikse, değişken hava durumu ve görüş mesafesi. Yağmur yağıyor, yollar kayganlaşıyor, Arap kızı ekrandan bakıyor, sürüş kontrolü doğal olarak, çok da abartmadan zorlaşıyor ıslak yollarda. Ses ve görüntü efekti olarak çok etkileyici olmasa da gayet yeterli geldi göz ve kulaklarıma *Wild Run*'ın yağmur damlaları.

Görüş mesafesi teknik açıdan bayağı bir toparlamış oyunu ki daha ilk saniyelerde, New York araba galerisine girip, satılan kamyonet ile deneme sürüşü yaptığım ilk turda fark ettim, epeyce uzaktaki araçları rahatlıkla görüp seçebiliyoruz artık. Bu özellik ek paketi almayanlar için de mevcut sahi, yama sağ olsun. Kendi yarışlarımızı tasarlamak da bir süre oyalayabilir, parkuru belirle, hedef ve engelleri yerleştir, arkadaşlarınla karşılaştır türü sokak yarışları.

The Crew ana oyunun teknik sorunlarının bir kısmını düzeltmiş, üstüne de yeni, eğlenceli birkaç mod, araç türü eklemeyi başarmış bir ek paket *Wild Run*, kim bilir, belki de bir yıl bekleyip *The Crew: Wild Run* olarak piyasaya çıkmalıydı doğrudan... Canavar kamyon yarışlarında görüşmek üzere, **PC uPlay:** Noyo_Furious

Tür: Zindanlı Pikselli Oyun · Yapım: Stately Snail · Dijital İndirme: 10 TL (Steam) · Dahası İçin: statelysnail.com

ONE MORE DUNGEON

YOK TEŞEKKÜRLER, BEN ALMAYAYIM

-ESER GÜVEN

Aynı bitpazarına nur yağması gibi bağımsız pazarına da piksel yağıyor resmen. Sizi bilmiyorum ama benim gibi retro hastası bir adam bile artık bu işten sıkılmaya başladıysa o zaman ortada ters giden bir şeyler var demektir. Pikselli cici bici oyun demek, böyle kare kare rasgele oyun yapmak değil sevgili okur. İsyan etme noktasındayım artık. Yahu tee bundan 20 yıl önce çıkan *Cannon Fodder*'ın grafikleri de piksel pikseldi ama 32x32 bir çizimde zavallı askerin kanlar içinde yerde yatışını görebiliyorduk. Yok valla bu işin suyu çıktı biraz, artık ben de bu oyunlara önyargılı yaklaşır oldum.

BİR ZİNDAN BİR ZİNDANA...

One More Dungeon işte tam da bardağı taşıran damla oldu. Oyunun kafam kadar pikselli grafikleri var ve bu piksellerle ortaya çok güzel bir iş çıkarmayı da başaramamış. Grafiklerine hayran hayran yaklaşamıyorsunuz yani. İçinde bir tutam dungeon crawling var, bir tutam da *Doom*. Evet evet, *Doom*. Ama *Doom* oynamak istesem açar *Doom* oynarım, "bir zindan daha" demem, orası da ayrı.

Oyun sizi her yeni oyuna başladığınızda rasgele yaratılmış bir zindanın içine bırakıyor, zindanın o katındaki ana canavarı bulup öldürüyor ve sonraki kata geçiyorsunuz. Ana canavar dediğim de o katta karşılaştığınız diğer canavarların azıcık daha büyüğü ve farklı renklisi oluyor genelde. Sol fare tıkıyla asamızı kullanıp büyü atıyor, sağ tıkla da kılıç, balta artık elimizde ne varsa yakın mesafeden onu kullanıyoruz. Yukarı veya aşağı doğru bakma şansımız yok, fareyle sadece sağa sola dönüş yapıyoruz o kadar. Öldüğümüz zaman o ana kadar toplamış olduğumuz puanlar kaybolmuyor, yeni oyun açarken bu puanları kullanarak Mutator denen farklılıklar satın alabiliyoruz. Mesela düşmanların sağlığını yarı yarıya azaltmak veya oyunu zorlaştırmak gibi seçeneklerimiz var. Aynı *Rogue Legacy*'de olduğu gibi ölüm hem kalıcı (çünkü baştan başlıyoruz), hem de boşa gitmiyor (çünkü bir sonraki oyunun zorluğuna müdahale edebiliyoruz). Ama *Rogue Legacy*'de bu değişimler oyuna resmen apayrı bir hava katıyordu, *One More Dungeon*'daysa meh deyip geçiyorsunuz.

...GEL BERABER ESER'İ BİRAZ SIKALIM DEMİŞ

Zindanların rasgele yaratıldığını söyledim ama zindan yaratma algoritması pek de başarılı gelmedi bana. Sıklıkla iki üç kapı açıp kendinizi çıkmaz bir yolda buluyor ve geri dönmek zorunda kalıyorsunuz. Ayrıca sandıklar gibi önemli eşyalar haritada işaretlenmiyor, bu yüzden olur da anahtarını bulursanız karmakarışık haritalarda sandığın nerede olduğunu bulmaya çalışmanız gerekiyor. Ben böyle durumlarda hiç de uğraşmadım valla.

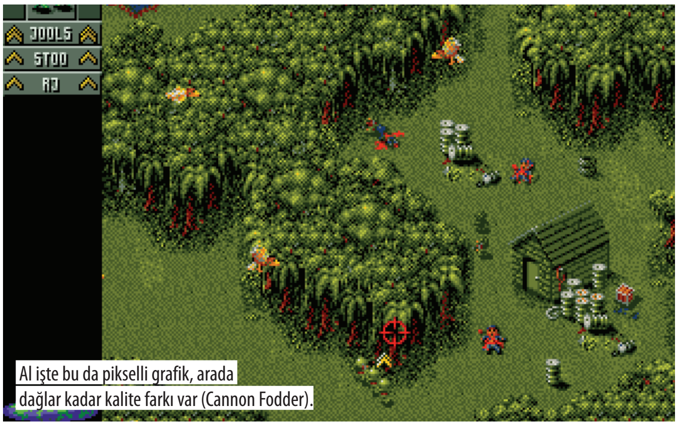


Gözleri olan kutu adam sanmıştım, salyangoz olduğunu çok geç anladım.



Grafik çeşitliliği daha çok zindanın farklı katlarındaki palet değişimleriyle sağlanmaya çalışılmış. Yine de mesela kendinizi yosun tutmuş bir kanalizasyonda gibi hissedebiliyorsunuz. Ya da portallar sayesinde geçiş yaptığınız 'portal dünyası' da örneğin daha bir mor ağırlıklı ve daha değişik görsellerle çıkıyor karşınıza. Her 'dünyacık' farklı müziklere de sahip, bunlar da basit melodiler ama genel olarak hiç fena değiller. Düşmanlar için de neyse ki farklı sesler kullanılmış, hepsi de brooaaahh diye aynı sesle saldırmıyor. Böylece gözünüzü kapatmak isterseniz bile düşmanları birbirinden ayırt edebiliyorsunuz :P Bunu neden yapayım demeyin, oyuna biraz çeşitlilik katmak lazım değil mi?

"Yav sonuçta 10 liralık oyun, çok da bir şey beklememek lazım" diye düşünmek bence çok yanlış olur. Sonuçta 10 liraya Steam indirimlerinde ne oyunlar alınıyor! Ama işte fiyatı ucuz da olsa eğer bir oyunu alıyorsanız sizi eğlendirebilmeli, kendini oynatabilmeli. *One More Dungeon* oynarken tek düşündüğüm sıkıldığımdı, kısa oturumlarla (15-20 dakika) oynanırsa belki zaman zaman eğlenceli olabilir ama ortaya bir inceleme çıkarmak için uzun süre oynamaya kalkınca oyunun ne kadar tekdüze olduğu yüze tokat gibi çarpıyor tabii ki. Yani ben *One More Dungeon*'ı daha fazla oynayacağımı sanmıyorum, zindanlarına yeterince doydum ama siz de isterseniz atıştırmalık bir bakabilirsiniz.



Al işte bu da pikselli grafik, arada dağlar kadar kalite farkı var (Cannon Fodder).

+

- Doom'a benziyor
- Portalların ucunu bilememek iyi
- Farklı silahlar falan bulabiliyoruz
- Bir üstteki cümleden artı bulmakta zorlandığım anlaşılıyor

–

- Grafikler sıktı
- Yarım saatte her şey bitiyor
- Sürekli aynı şeyleri yapmak
- Geri giderken kılıç savurmak eğlenceli değil

5

SON KARAR

Oyunun ismi No More Dungeons olsa daha uygun olabilirdi.

SAVAŞ... SAVAŞ MODLANABİLİR!



N'aber!

COWABUNGA, sevgili okurcuklar, daha büyüklerim için okurlar, okurlarımız. Duyduğuma göre bayağı okurmuşsunuz, ne yapıyorsunuz bari, okuyor musunuz, kaça gidiyorsunuz? Bazen ben de okuyorum. Kendi yazdıklarımı pek okumuyorum, çünkü bazen hiçbir şey anlatmadan sırf geyik yaptığımı gördüğüm paragraflar buluyorum, sinirim bozuluyor. İleride arabam olunca da yol levhalarını okumayacağım, çünkü ben öyle asi bir adamım!!! Sizleri seviyorum, haydi şimdi artık Fallout 4'e hangi modlar çıkmış, onu okuyalım. Kaç aydır bekliyoruz çünkü, canımıza okundu. **-Erim Bilgin**



MOD DÜNYASINDAN HABERLER



EVİM GÜZEL EVİM!

Fallout 4'ü bataklıklarda dolaşıp radyoaktif patlamaların bitirdiği trajik hayatlara, kırılan kemiklere, dökülen kana odaklı bir oyun sananlar varmış duyduğuma göre. Saçmalığın önde gideni derim buna! Fallout 4 herkesin de bildiği gibi robot dedektifler, Atatürk imzalı beyzbol topları, ortalıkta iç çamaşırınız ve güneş gözlüklerinizle gezip millete devasa ışın silahlarıyla saldırmak ve en önemlisi, EVİNİZİ DEKORE ETMEKLE alakalı bir oyun! Dürüst olalım, Bethesda'nın post-apokaliptik Sims oyununda evinizi döşeyerek kaç saat geçirdiniz? En az 10 değilse yalan söylüyorsunuz. Bu ayki ilk modumuz, o dekorasyon işlerinde ortalığa bayağı bir neşe katacak **Settlement Supplies Extended** modu! ***tinyurl.com/ogz99-mod1*** adresinden indirebileceğiniz mod sayesinde, evinize döşeyebildiğiniz 387 yeni objeniz oluyor. Aynı zamanda, eğer kurduğunuz settlement'lar jeneratörler, silahlar vs. sebebiyle fazla gürültülü geliyorsa, ***tinyurl.com/ogz99-mod2*** adresindeki **Quieter Settlements** moduyla o sesleri dilediğiniz kadar kısabilirsiniz.

KURŞUN TARİF SORDUĞUNDA

Şimdi her şey bir yana, oyunun crafting sistemi güzel ama değil mi? Yalan değil yani, gayet güzel. Peki neden sevgili okur, sorarım sana neden kendi kurşunlarımızı yapamıyoruz bu oyunda? Artık bu sorunu çözmenin vakti geldi. Haydi, ***tinyurl.com/ogz99-mod3*** adresinden **Craftable Ammo** modunu kurun da, el emeği göz nuru mermilerimizle dağıtalım mutant beyinlerini!



GÖRÜNEN KÖY PIP-BOY İSTEMEZ

Haritanın büyüklüğü internette tartışıladursun (bence yeterince geniş değil mesela, şehirler arasında çok daha uzun yol gitmek isterdim yolculuğu daha tehlikeli kılmak adına), bence Pip-Boy'daki harita sistemi ciddi anlamda eksik. Boşlukta uçuşan ikonlarla yolunuzu bulmak bayağı kafa karıştırıcı olabiliyor. Fakat **Improved Map with Visible Roads** modu sayesinde harita artık çok daha net ve tüm tren ve karayollarını gösteriyor. Uzaktan çok büyük bir fark gibi gelmese de, bu modu kurduktan sonra eskiden yolunuzu nasıl bulduğunuza inanamayacaksınız. ***tinyurl.com/ogz99-mod4*** adresinden indirebilirsiniz.

O EL BİR İNSİN ÖNCE!

Oyunları birinci kişi gözünden oynarken çok sinir olduğum bir detay, karakterlerin ellerindeki her objeyi her daim suratlarının hemen önünde tutma ihtiyacı hissetmeleriydi. Fallout 4'ün, ekranın yarısını kaplayan silahları da bu alanda en ağır suçlulardan. Fakat ***tinyurl.com/ogz99-mod5*** adresindeki **Lowered Weapons** modu bu sorunu oyuna hiçbir bug dahil etmeden çözüyor. Bethesda o silahların ekranı o kadar kaplamasından playtest'ler sırasında nasıl rahatsız olmadı, hiçbir fikrim yok.

NASIL ÇIKAR BU AYDINLIKLAR KARANLIĞA

Şunu bir doğru anlayayım: Fallout 4, nükleer bir felaketin ardından teknolojik imkanlarını büyük oranda yitirmiş bir toplumun hayatını konu alıyordu, değil mi? Yani atmosferi aydınlatan devasa şehirler veya şehirlerarası yolları karanlıktan kurtaran yol lambaları yok, öyle mi? Hmm. Peki o zaman tek bir sorum var: GECELER NEDEN BU KADAR AYDINLIK?

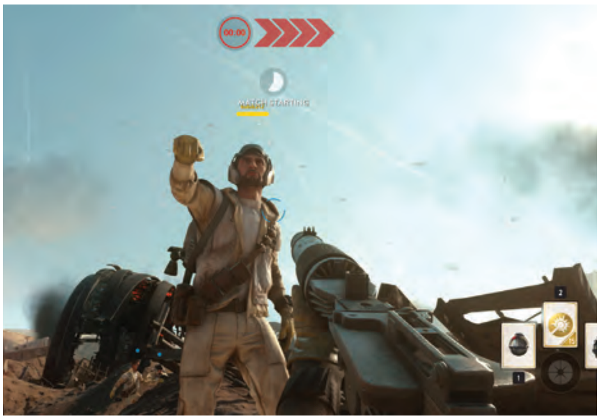
Çok ciddiyim, o gecelerin aydınlığı benim gibiler için ciddi bir moral bozukluğu. Siz de benim gibi, geceleri biraz daha tehlikeli seviyorsanız, ***tinyurl.com/ogz99-mod6*** adresinden **Darker Nights** modunu indirin ve geceyi istediğiniz karanlık seviyesine çekin. İşte bu kadar!

Tür: Çok oyunculu Aksiyon / FPS **Yapım:** DICE Stockholm **Dağıtım:** Electronic Arts / Aral **Yaş Sınırı:** 16
Dahası İçin: tinyurl.com/ogz99-jakkuvideo



Cengaver gibi dalıyorum dalmasına ama hepimiz biliyoruz 2 dakikaya kimsenin sağ kalmayacağını.





STAR WARS: BATTLEFRONT
BATTLE OF JAKKU

GEMİNİN YA SOLUNDASINDIR YA DA SAĞINDA -SARP KÜRKCÜ

Yazıya bir **"nerd alarmı"** ile başlamak istiyorum: Star Wars'un ilk filminde (1977) bir geminin kadraja girmesiyle başlarız maceraya. Prenses Leia'nın içinde bulunduğu bu geminin adı Tantive IV'dur, türü de Corellian Corvette'tir (CR90).

Bu bilgi herhalde dünyanın en tırt bilgi yarışmasında falan işinize yarayabilir. Ya da Battle of Jakku ile birlikte gelen büyük haritada neyin çevresinde savaştığınızı merak ederseniz yardımı olur. İlkinin ihtimâli düşük olduğuna göre, biz en iyisi *Star Wars: Battlefront*'a gelen bu güncellemeye odaklanalım.

Battle of Jakku, aslında *The Force Awakens*'ın gazıyla sunulan ama "beleş sirke baldan tatlıdır" diyerek hepimizin tadına baktığı bir harita ikilisi. Üstelik haritaların yanında Turning Point adında yeni bir mod da getiriyor.

Jakku büyük bir harita, üstelik muazzam bir savaş alanı. İmparatorluk ve Asi İttifakı'nın merkezi olmayan, sadece savaşmak için seçilmiş bir alan burası. Sebepleri, sonuçları şimdilik muallak çünkü bu yeni bir Expanded Universe hikâyesi ve daha bizlerle paylaşılmadı. Ama Ep. VI'dan bir yıl sonra gerçekleşen bu olayı yaşamak bize düşüyor.

AT-AT'NİN ALTINDAKİLER, SES VERİN!

Büyük harita, İmapratorluk'un sahip olduğu bölgelerin Asiler tarafından alınması üstüne kurulu. Her noktanın bir süresi var, alındığı takdirde İmparatorluk tarafına doğru yeni noktalarla bir kayış yaşanıyor. Ortadaki Corellian Corvette geminin (bakın, nasıl da kullandınız bilgiyi hemencecik) sağına doğru gittikçe savaş enkazın daha da göbeğine kayıyor yani. Düşmüş TIE fighter'lar, devrilmiş AT-AT'ler, arkada motorları hâlâ çalışan ama çakılmış bir Star Destroyer ve daha niceleri. Hatta haritanın başlarında çakılmaya yüz tutmuş dumanlı bir Star Destroyer daha görüyorsunuz. Kafanızı kaldırıp bakmayı unutmayın yani.

Tüm bu sahneler tabii ki başta belirttiğim *The Force Awakens* gazını desteklemek için. O motorları çalışan Star Destroyer daha sonra Rey'in içinden mal topladığı enkaz oluyor, motorlarından girilerek epik bir it dalaşına ev sahipliği yapıyor. Filme dair çok şeyi açık etmeyeyim tabii de, birçok detayın ve referansın yeri var bu haritada.

Turning Point modu diğer bilindik büyük haritalarda da kendisini gösteriyor tabii, ne de olsa 40 kişilik bir mod bu. Bünyesinde kahramanların olduğunu ima etse de, ben pek kahramanlara rastlayamadım. Aynı şekilde avcı gemileri olsa da AT-AT gibi kullanılabilir süper güçlü araçlar yok.

Bolca yükselti farkı olan, özellikle Hoth'a göre siperi fazla ama diğer çöl gezegenimiz Tatooine'den de ayrılmayı bilen bir Jakku ile karşı karşıyayız. Bu haritada diğer oyun modları da çıkıyor karşınıza, Supremacy gibi. Tabii küçük bir halini de yapmışlar, o da küçük modların döngüsünde gelebiliyor. Ana menüde Battle of Jakku'nun içeriğinin harita döngüsüne katılıp katılmamasını da seçebiliyorsunuz. İleride season pass belası karşınıza çıktığında bunu açıp kapama şansınız olacaktır, böylece almamış arkadaşlarınızla da ayrı düşmeyeceksiniz.

Battle of Jakku güzel bir ekleme, zaten ücretsiz. Origin'den (ya da konsol mağazasından) DLC olarak almanız gerekiyor ama, ancak öyle iniyor. Yine de Turning Point'in çok seveni yok diyebilirim. Ay bitmeden önce dolu sunucu bulmak droidleri bulmaktan daha zor oldu. O nedenle bildiğiniz yolda ilerleyin siz. Bu sular (Su? Çöl?) çok da güvenilir değil yani.

win





Tür: Çokoyunculu FPS **Yapım:** Digital Confectioners **Dağıtım:** Digital Confectioners **Dijital İndirme:** 39 TL (Steam) **Yaş Sınırı:** 16 **Dahası İçin:** www.depth.com

DEPTH

DİKKAT! KÖPEKBALIĞI DALABİLİR! -NOYAN AKATLI

Takım oyunu, işbirliği gerektiren çevrimiçi FPS'leri seviyorum. *Battlefield 2* bu özelliklere kısmen sahipti, daha sonra *Left 4 Dead*'in iki oyununu gene severek oynadım, geçtiğimiz yıl *Titanfall*'un co-op modunda keyifli geçen 20 saatlik bir oyun sürem oldu. İtiraf edeyim, bu yazıyı da aklımda *Tom Clancy's Rainbow Six Siege*'i ne zaman alıp oynamaya başlasam şeklinde soru işaretleriyle yazıyorum. Bu ayki geç kalmış oyunumuzu, sağ olsun, Çağlar Yapıcı arkadaşımız önermişti birkaç ay önce. Bana da alıp oynamak, dalgıç olarak bol bol ölmek ve mekân olarak diplerde geçen ama kalitesi dibe yaklaşmayan bu değişik FPS'yi anlatmak düştü.

DALGIÇ PARA, KÖPEKBALIĞI CAN DERDİNDE

Zemin yüzmeye, oyunun adı ve teması da kelime oyunlu espri yapmaya müsait. "Oyuna hızlı ve doğrudan dalış yaptım" diye başlıyorum öyleyse... Bir oyunu yükleyip, masaüstü simgesine tıklamadan önce, uzun yıllardır, oyun içi filmlerini izler, güvenilir kaynaklardan incelemelerini okur, hoşuma giderse hevesle ellerimi ovuşturarak genellikle onlarca saatte bitiremediğim maceralara başlarım. Geçen yıl kasım ayı başında tam sürümü çıkan *Depth*'e ise, her nedense, pek bir bilgi, izlenim edinmeden başladım.

İşin gerçeği uzun uzadıya anlatılacak ayrıntılı bilgi de yok oyunumuzda. Üç – dört cümleyle (benim bir cümlemi üç de sayabilirsiniz gerçi) özetleyeyim: Adından hatta masaüstü simgesinden de anlaşılacağı gibi, deniz altındayız ki bu bence yeterince ilginç bir özellik. Asimetrik yapıda iki ekip karşılaşıyor, yani takımlardaki oyuncu sayısı eşit değil. Dört dalgıca karşılık iki köpekbalığı var. Dalgıçlar görünüm ve silah seçerek başlıyor, köpekbalıklarıysa hızlı hamleyle kapacakları puanları bekleyerek diş biliyorlar. Klasik kapışma dışında iki oyun modu daha var, birinde yedi dalgıç ayrı ayrı büyük köpekbalığı Megalodon'u alaşağı ederek (denizin dibinde nasıl alaşağı edilirse artık) yerine geçiyorlar, farklı ve oynaması biraz zor bir bölüm tabii. Bu arada haritalar, oyun modları gibi temel içerik her ay düzenli ve ücretsiz güncellemelerle genişliyor, bu da aynı yerlerde aynı şeyleri avlamaktan bıkan oyuncuların motivasyonunu zıpkın gibi taze tutuyor doğal olarak.

Beni sorarsanız, dalgıçlıktan sıkılana kadar bir süre daha klasik kapışma dediğim "Blood and Gold" haritalarında takılacağım, elimde tabanca, zıpkın, deniz tanrısı Poseidon ne verdiyse. Kapanışı ise kelime oyunlu geyik bir cümleyle yapmak istemiyorum ama oyunun bana verdiği duyguya ve size iletmek istediğim mesaja tam uyuyor bu ifade yahu! "*Depth*'te su çok güzel, siz de gelsenize..."



Köpekbalığı olarak mezarlığı ziyaret etmek biraz mânidar değil mi?

Noyan the Geç Kalan

Sevgili arkadaşlar, bu ay, var olsunlar, Furkan Gümüş ve Çağlar Yapıcı dostlar dışında sizlerden mesaj alamadım. Hediye oyun çekilişimizi de bir ay daha erteledim dolayısıyla. Son 1 – 1,5 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi noyan@oyungezer.com.tr adresine gönderebilirsiniz, yalnız erken erişimdeki ve çok yeni oyunları dikkate almayın lütfen. Çekilişte Ghost Master adlı oyunu kazanma şansınız var. Geç kalmadan görüşmek üzere.

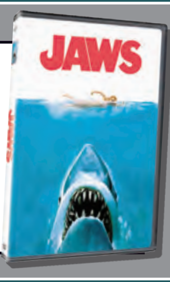
7

SON KARAR

Denizin altında geçen, köpekbalığı olabildiğiniz, ilginç ve güzel bir oyun, teknik olarak ise vasatın üzerinde.

80'LERDEN GELEN ADAM

Sinemada uzun kuyruklarda bekledikten sonra izlediğim müthiş film Jaws'ı video kasetten tekrar seyrettim bu ay. İkinci izleyişime rağmen gene gerildim, korktum; herkese tavsiye ederim meşhur dev köpekbalığını ve dişlerinin dehşetini.



OYNUYORUM

1. Just Cause 3 (PC)
2. Fallout 4 (PC)
3. Anno 2070 (PC)
4. Project Cars (PC)
5. Batman Arkham Knight (PS4)

BEKLİYORUM

1. American Truck Simulator (PC)
2. Tom Clancy's Rainbow Six Siege (PC)
3. Until Dawn (PS4)
4. Horizon Zero Dawn (PS4)
5. This Is The Police (PC)

Tür: Multiplayer / Aksiyon **Yapım:** Rockstar North **Dağıtım:** Rockstar **Kutulu Fiyatı:** 190 TL (PC), 260 TL (PS4, Xone) **Dijital İndirme:** 150 TL (Playstore), 109 TL (Voidu), 179 TL (Steam) **Yaş Sınırı:** +18 **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogz99-onlinevideo



Zırhlı limuzinle 5 yıldızdan kaçtıktan sonra biz (bilek hakkı, temsili falan değil).





Yeni evde yapılan çılgınlıklar yeni evde falan kalmaz, tüm OGZ tayfasına ifşa ederiz kendimizi.

GTA ONLINE *EXECUTIVES & OTHER CRIMINALS*

OLUM KOŞ Bİ' ÇAY GETİR BANA! -SARP KÜRKCÜ

Piyasaya çıktığı yıl 2013 olsa bile bugün hâlâ *GTA 5* konuşuyor olmamız sadece güncelleme gelmesinden değil. Önce eski nesil konsollara çıkan ve sonra adım adım platform atlayan bu oyun müthiş değişimler geçirmedi, kabul. Ama tüm bu süre içerisinde *GTA*'nın sunduğu Blaine County kadar canlı bir yer de bulamadık oyuncular olarak.

Etrafta gezinen NPC'leri, kendi kendilerine yarış yapan outdoor tutkunları, dağa tırmanan gezginleri, Los Santos ve çevresi hâlâ çok güzel ve eşsiz. *GTA Online* da bu dünyayı birden çok oyuncuya açtığı için eşsizliği bir adım ileriye taşıyor. Bu ay *Just Cause 3*'e onlarca saat gömdüm mesela. Dünyasının (güzel gözüken ama) boş olması bir yana, yalnızlık insana koyuyor be arkadaş.

Ama *GTA Online* şimdi bahsedeceğim güncelleme öncesinde karanlık çağlara giriş yapmıştı arkadaşlar. Hilenin durdurulamaz olduğu, başka oyunculardan korunmak için girdiğimiz Pasif Mod'un bile oyunu kurtarmaya yetmediği tam bir saçmalık yığınıydı. Malum, **Rockstar** *GTA Online* için GTA $'ları sattığı için bu konuya eğiliyor ama geri kalan hiçbir hileyi (ölümsüzlük, kurşunların roket olması, vb.) engellemiyordu. Anlayacağınız işler kötüydü ve Executives & Other Criminals'ın arifesinde ben iyice ümidimi kaybetmiştim.

FİLMLERE CAM ÇEKTİR SEN

Ama 1GB civarında boyutuyla aralık ortasında ücretsiz güncellememiz gelince, oyunun hile mevzusunda da biraz elden geçtiğini görmek rahatlattı beni. O nedenle girişi de böyle yapıyorum: Oynanacak durumda bir dünya yoksa eğer yeni güncellemeden bahsetmenin manası nedir ki? Ama *GTA Online* temizlendi, en azından yeni bir trainer atağına kadar.

Peki *Executives & Other Criminals* nedir? Son dönemlerde yeni maskeler, kıyafetler ve arabalar eklemekten ötesini yapmayan Rockstar, bu sefer başka bir işe girişti. Oyunda artık yeni bir sistemimiz var: Çete kurmak. *Grand Theft Auto* ruhuna çok uygun ama uzun zamandır eksik olan bir özellikti bu, gelmesi yerinde oldu. Artık isterseniz VIP (çok bir mühim kişilik) olabiliyor ve kendi suç organizasyonunuzun temelini atabiliyorsunuz.

Bu iddianın altını doldurmakta hem biraz doğru, hem de biraz yetersiz kaçıyor güncelleme. Doğru olan kısım, adam olarak diğer oyuncuları tutuyor olmanız. Evet evet, siz VIP olup organizasyonunuzun ismini verdikten sonra iş arayan korumaları (ya da tetikçi diye hayal edin) işe alabiliyorsunuz. Diğer oyuncuların da "bodyguard" olarak iş arıyor olmaları lazım tabii. Bir önceki güncellemeyle gelen Benny's Lowrides mağaza ikonunun yerini SecuroServ alıyor,

DÖRT KİŞİLİK ÇETE

Şimdilik yanınıza alabildiğiniz insan sayısı üç. Bir de patron olunca dört kişilik çete olarak gezebiliyorsunuz. Öyle araba filoları hayaliniz varsa, kurmaya devam edin biraz daha. Bu kadar kişinin maaşını dert ediyorsanız da etmeyin. Para SecuroServ üzerinden veriliyor oyunculara. Yani VIP'nin cebinden para çıkmıyor. Ama VIP korumalara yakınken ölürse, 250$'lık kesintiler yapılıyor çalışanlardan. Her ölüm, elveda diyeceğiniz bir başka 250$ demek.



Yatını gezmemiz için izin verdi, Ardaizm'e buradan teşekkür ediyoruz :)

YENİ EVLER

Artık düzayak villalar var oyunda. Ben gidip 800 bin dolara en pahalısını aldım tabii, nasıldır diye görmek için. Sonuç, hayal kırıklığı. Havuzuma geçişim yok, mimaride havuza bakan kısım 10 arabalık garaj olmuş çünkü. Diğer evlerse pek tatmin etmiyor, yine de Eclipse Tower'da yeni ve tarzı seçilebilir apartman daireleri geldi. Alırken stil seçtiğiniz bu daireler de yine heveslendirip kaçar cinsten. Halbuki haberi ilk düştüğünde Vinewood Hills'de gezinmiş, "şu gelince ne kadarsa alırım ben" diye ev seçmiştim. Hiçbiri gelmedi, hiçbiri...





GTA'NIN ONLINE TARAFTA GELİŞİM GÖSTERMESİ GÜZEL AMA BU OYUN NEREYE GİDECEK SORUSU HÂLÂ CEVAPSIZ.

oradan işe başvurabiliyor oyuncular.

Bu iş, özellikle koruma olan oyuncuların yararına bir sistem. Patronun yakınlarında durunca (haritada gösteriliyor bu alan) dakika başına 100RP kazanıyor korumalar. Ayrıca patronu bir yerden bir yere götüren kişi de 600RP'yi kapıyor ara ara. Bu arada evet, bayağı ayak işi yapıyorsunuz. Ben ve kadim dostum **northon44**, sıra sıra patronculuk oynadık ve kazancını gözlemledik. Ben spor araba getirince "Ne yani, seninle yan yana mı oturacağım?"lar, haritada son hızla giderken "Öfff, nerede kaldın bir de para veriyorum bu adama!"lar. Sonra sesli chat'te kaçan 1-2 küfür, "Ne dedin sen?" diye sorulunca "yok bir şey patron, trafik ışığı vardı da kehkehkeh"lerle kurtarmaya çalışmam... Yıllara ve mesafelere dayanan arkadaşlığımız sırf bu ayak işleri yüzünden gümleyecekti cidden.

Para kazanmak demişken, gerçekten patron yanında hizmet verdiğiniz sürece periyodik olarak 5000$ kazanıyorsunuz bir kere. Bunun dışında da yapılan görevlerden pay alma gibi bir durum da var. Konu çete oldu mu, tabii yeni görevlerin gelmesi kaçınılmazdı. Diğer tüm çete özellikleri gibi görev listesine de Interaction Menu'den ulaşıyorsunuz. Çok çeşitli değiller, hepsinin zaman sınırı var ve kimileri başka bir çetenin varlığına ihtiyaç duyuyor. Ama her koşulda VIP olmak, sırtınızda büyük bir hedef işaretiyle dolaşmak demek.

FREEMODE'UN BEDELİ

Görevlerde kendi başınıza yapabilecekleriniz bir bölgeye girip çatışarak çanta almak, bir polis merkezinden araç kaçırmak ve telefonunuzla hack yapıp üç paketin yerini bulmak şeklinde özetlenebilir. Bunun dışında kendi çalışanlarınızı birbirine düşürüp kimin güçlü olduğunu öğrenebilir ya da başka bir çeteyle savaşa girebilirsiniz. Kendi başınıza görev yaparken bile zaten siz ilerleme kaydeder kaydetmez bunun bilgisi sunucudaki herkese gidiyor. Sizin işinize çomak sokmaya çalışıyor diğer çeteler de. Zaten sonrasında kan gövdeyi götürüyor, birisi arkadan tank çağırıyor, iki helikopter iniyor ortaya falan. Evet, tüm bu kapışmalar Freemode'da oluyor arkadaşlar. Görev alanları gibi dünyadan ve imkânlarından soyutlanmıyorsunuz. Yani bugüne kadar aldığınız tüm araçlar emrinize amade. Sizde olan araçların bazıları (Buzzard helikopter gibi) ücretsiz çağırılabiliyor VIP menüsünden, elinizde yoksa da cüzi bir fiyata yanınızda belirmesini sağlayabiliyorsunuz.

Yeni araçlar demişken, artık kendinize yat da satın alabiliyorsunuz. Altı milyon dolardan başlayan üç gövdeden birini seçiyor, ışıklandırmasıdır korkuluklarıdır müdahale ederek 10 milyon doları geçene kadar çıkabiliyorsunuz. Bu yat yine Freemode'da bulunuyor, bir yerden bir yere gitmesi 25.000$ tutuyor, içinde bir barmeni olsa da genellikle sönük ve boş yerler. Ama VIP'ler kendi aralarında buralara da saldırı yapıyorlar ve itiraf edeyim şimdi, havalı bir şey be!

Yatlar tek yeni gelen araçlar değil tabii, tepesinde minigun olan zırhlı bir limuzin, birçok SUV gibi aracın zırhlı halleri, iki yeni helikopter de oyunun parçası. Fiyatları çok uçuk değil ama zırhlı araçların camları Kuruma gibi olmadığından çok da iyi bir alternatif sayılmaz. İki kişi minigun'lı limuzinde beş yıldıza kadar çıkıp kurtulmayı başardık birkaç kez. Camlar gidiyor olsa da hayatta tutuyor namussuz.

Ben yavaş yavaş şu yetersizliğe geleyim ama. Bir kere dört kişilik çete mi olurmuş! Olmazmış, ama ben oynayacak iki insanı bulamazken bu sayıya çok da laf edemiyorum şimdi. Onun dışında, kimse kimseyle ilgilenmiyor yahu. Yani bir kıyametler kopuyor, çeteler var ama gerçekten kendini adamış oyuncular olmalı ki "abi, Vurucular çetesi mal çalıyor gel araya girelim" desin ya da başka bir çete diğeriyle anlaşma yapıp koruma sağlasın falan. Bir yandan da mazur görüyorum, çünkü mekanikler pek de çeşitli değil. Çeteler arasındaki etkileşim ve diplomasi anlamlı olmadığından da insanlar çok zahmet etmiyor olabilir. Ben herhangi bir iletişim çabasına girmedim mesela.

Yani dört kişiyi buluyorsanız girin heist yapın derim, hâlâ daha kazançlı. Genele baktığınızda da önceki güncellemelere göre daha keyifli olmuş *Executives & Other Criminals*. Ama *GTA*'nın gittiği yön konusunda da hâlâ bir belirsizlik var. Başta dediğim o yaşayan harika dünyanın mekanikler anlamında bu kadar yüzeysel kalmasına ne zaman çözüm bulacaklar, merakla beklemekteyim.

Tür: RYO **Yapım:** Bethesda **Dağıtım:** Bethesda / Aral **Kutulu Fiyatı:** 190 TL (PC), 260 TL (Konsollar) **Dijital İndirme:** 179 TL (Playstore / Steam), 144 TL (Voidu), 209 TL (PS Store), 211,50 TL (Xbox) **Yaş Sınırı:** 18+ **Dahası İçin:** www.fallout4.com



Nick'le maceralarımız bizi çok garip yerlere götürdü.

FALLOUT 4

FALLOUT 4'TEN GERÇEK HAYATA DÖNÜŞ VAR MI? -SİNAN AKKOL

Oyun incelemek oyunsever bir insan için bazen bir lanet olabiliyor. Herkes oyununu keyfince bir hızda oynarken sen incelemeyi yetiştirmek için koşturmak zorunda kalıyorsun. Hele ki söz konusu *Fallout 4* olunca, koşturmak da yetmiyor, depar atıyorsun! Netekim, ben de 30 küsur saatte ana hikâyeyi bitirdiğimde korkmuştum: Yapacak elbette hâlâ çok, çoook şey vardı (bu bir Bethesda oyunu dostum :). Ama ana hikâyedeki seçimlerim yüzünden Commonwealth sonsuza dek değişmişti, görev yaptığım tarafların bir kısmı yok olmuştu ve düzinelerce quest bir daha alınmamacasına tarihin tozlu sayfalarında kalmıştı. Geriye kalan görevler herhangi bir anlam ifade edecek miydi?

Fallout 3 ve *New Vegas*'ın aksine, *Fallout 4*'ü bitirdikten sonra oyuna devam edebiliyorduk. Hem de görünüşte herhangi bir seviye sınırı olmadan. Acaba bir saatten sonra dokunulmaz bir hayvan haline gelip oyunun tüm zevkini kaçıracak mıydık?

İşte bu deli sorularla devam ettim *Fallout 4* macerama. Hem Oyungezer.com.tr'ye video çekiyor, hem de oyunun sınırlarını test ediyordum. Görünüşte haritası *Skyrim*'den daha küçüktü. Şehirler (haliyle) çok daha küçüktü. Ama şu yazıyı yazdığım sırada oyundaki 75. saatimi devirmiş durumdayım ve oyunun dibi gözükmüyor arkadaşlar! Hâlâ oyun ilk başladığımdaki kadar taze, hâlâ yepyeni şeyler çıkıyor karşıma. Çatışmalar bile çok kolaylaşmadı, en ufak zorda kaldığımda hâlâ çatır çatır yiyorlar beni, hatta ana oyunu Hard'da bitirdikten sonra, 65. saat civarında Normal'e indirdim zorluğu, çünkü ağzına iki roket çaktığım halde ölmeyen Raider'larla karşılaşmıştım!

Peki, ana oyunu bitirdikten ve saatinizi 50'nin üstüne çıkardıktan sonra neler oluyor? Her şeyden önce, daha bulabileceğim 5 NPC var. Toplam 13 NPC'nin 6'sını bulabildim. Kalanlardan en az ikisini görevde öldürdüğüme eminim. Yanınızdaki NPC'lerle aranızı iyi tutarsanız (hepsinin takdir ettiği şey farklı) bir noktada onlara özel bir görev açılıyor ve her biri aşağı yukarı iki saat tutuyor. Bu quest'lerin sonunda kalıcı, başka şekilde alamayacağınız Perk'ler geliyor.

Dediğim gibi, harita küçük ama gönlü geniş :) Yerin altında ve üstünde kat kat fazla mekan var. Maceraya ve daha önce görülmemiş garip şeylere/mekanlara denk gelmek için bir yerden bir yere otomatik yolculuk yapmayın. Mutlaka yürüyerek gidin. Macera sizi yolda bulacaktır. Ben bu şekilde sapık bir zihnin ölüm oyununa dönüştürdüğü bir otoparktan, içine gürül gürül su akan bir obruğa kadar envai çeşit mekan ve kişiyle karşılaştım.

Ha, bu arada, harita o kenar çizgileriyle sınırlı değil. O kenar çizgilerinin ötesinde de mekanlar var. Bunlardan bir tanesi haritanın güney sınırının altında (batı tarafına yakın) kalan bir piramit. Ve içine girdiniz mi git git bitmiyor! Taş ocakları, yıkılmış harabelerden girilen Mirelurk mağaraları falan derken, "bi bakayım neymiş" diye girdiğiniz bir mekandan 1,5 - 2 saat sonra "oh ulan dünya varmış!" diye çıkıyorsunuz.

Sadece mekanlar değil, ilginç NPC'lerle de karşılaşıyorsunuz. Mesela, bir videomda ben "Scribe" adlı bir adamla karşılaştım. Dediğine göre zırh işi yapıyormuş. Barter yapalım dedim, baktım elinde bir şey yok, yoluma gittim. Sonra, videonun altındaki bir yorumda, Power Armor'lara hayvan gibi modifikasyon yapabilen bu Master Armor Builder'ı salıvermem bayağı bir eğlence konusu oldu!

Sonra, bulduğunuz bilgisayarları kurcalayın. İçindeki hikâyeler çok güzel olabiliyor, hatta yeni quest'lere yol açabiliyorlar. Eğer benim gibi hikâye ve quest meraklısı değilseniz, devasa, eksantrik, uçuk kaçık, hayalinizdeki üssü yapmak için uğraşabilirsiniz. PC'de oynuyorsanız konsolu açıp komutlarla manyak gibi eğlenebilirsiniz. Wasteland'i arşınlayıp onlarca egzotik silahın peşinden koşabilirsiniz...

Kısacası, *Fallout 4* bitmiyor. Bittiğini sanıyorsunuz ama yine geri geliyor. Gelecek. Daha Bethesda ne tür DLC'ler üstünde çalıştığını açıklamadı bile. Daha bunun modları gelecek.

Her şeyi bitirirseniz, oyunu John Cena olarak oynamak var sıfırdan (tinyurl.com/ogz99-cena).

Daha ne diyem?

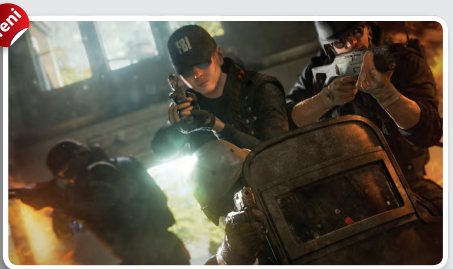
Mahmut?!


Oyungezer Özel
HERKESE HEDİYE 500 RP & İKİ DEV POSTER
Oyungezer SUNAR
SAYI: 06 • 10.00 ₺ (KDV Dahil)
oyungezer.com.tr/lol
LEAGUE OF LEGENDS
YENİ SEZONA HAZIR MISINIZ?
BİLDİĞİNİZ HER ŞEYİ UNUTUN!
ŞAMPİYON GÜNCELLEMELERİ
Vadi'nin eski şampiyonları değişiyor!
2015 DÜNYA FİNALLERİ
Her şeyin çözüldüğü yerde, Berlin'deyiz!
HERKESE 500 RP & İKİ DEV POSTER HEDİYE
LEAGUE OF LEGENDS
#6 ÇIKTI!
oyungezer.com.tr/lol

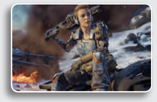
YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

YILIN SON AYINDA ÇIKAN OYUNLAR YİNE GÜZELDİ YA, 2015 GİBİ BİR OYUN YILI DAHA GEÇİRİR MİYİZ DİYE MERAK EDİYORUM BAK ŞİMDİ :) (AŞAĞIDA YANLIŞLIKLA RAINBOW SIX YERİNE "RAINBOX SIEGE" YAZMIŞIM, DERGİ BİTTİKTEN SONRA FARK ETTİM, KUSURA BAKMAYIN :)

FPS (First Person Shooter)



RAINBOX SIX SIEGE
PC, PS4, Xbox One
Çok uzun bir aradan ve Patriots ismiyle başlayan projenin iptalinden sonra, yeni bir Rainbow Six oyunu görmek ilaç gibi geldi. Açık ara en stresli FPS oyunlarından birisi olan Siege, tek kişilik senaryo modunun olmamasıyla biraz üzse de, 2015'in son ayında çıkıp sürpriz bir şekilde memnun etti bizi.



Call of Duty: Black Ops 3
PC, PS4, PS3, Xbox One, Xbox 360
Süper grafikleriyle çene düşürüp, basit oynanışıyla bazı hayranlarını kızdırsa da, eğlencesi bol bir bir online FPS Battlefront.



Star Wars: Battlefront
PC, PS4, Xbox One
Süper grafikleriyle çene düşürüp, basit oynanışıyla bazı hayranlarını kızdırsa da, eğlencesi bol bir bir online FPS Battlefront.



Halo 5 Guardians
Xbox One
Serinin hikâyesini tersyüz eden Guardians, hem tek kişilik senaryosunda hem de çok oyunculu modunda mutlu ediyor.



Far Cry 4
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Çok daha "vahşi" bir vahşi yaşama sahip olan Far Cry 4, geniş bir oyun dünyasında harcayacak bolca zamanı olan oyunculara tavsiyemizdir.



Alien Isolation
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Alien Isolation bildiğiniz FPS'lere veya tek numarası olan korku oyunlarına benzemiyor. Alien evreninde geçen en başarılı oyun. Korkacaksınız, ama takdir edeceksiniz.



Wolfenstein: The Old Blood
PC, PS4, Xbox One
Eski Wolfenstein'ları bilen ve sevenler için büyük sürprizler de içeren bu yeni bölüm, ana oyun olmadan tek başına da oynanabiliyor.

RYO (Rol Yapma Oyunu)



FALLOUT 4
PC, PS4, Xbox One
Bu oyunu daha nasıl övebiliriz ki? Fallout evreni Bethesda'ya (ve 3. boyuta) geçtiğinden beri ilk kez kendi özüne, yani "keşfetmenin özgürlüğüne" tam olarak bu kadar yakınlaşabilmiş. Arada kaybettiği, tekrar ettiği yönleri var elbet ama Fallout 4'ün yaşattığı inanılmaz oyun anları bütün bu eksilerini siliyor.



Undertale
PC
Herkese göre bir oyun değil. Ama Undertale'in inanılmaz yaratıcı oynanış mekanikleri, tekrar tekrar oynamanızı sağlayacak. Yepyeni bir deneyim istiyorsanız, buyurun.



The Witcher 3 Wild Hunt
PC, PS4, Xbox One
The Witcher 3, hikayesi, karakterleri, oynanışı ve inanılmaz dünyasıyla tam bir Yılın Oyunu adayı. DLC'leri de aynı kalitede devam ediyor.



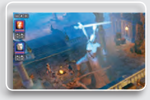
Pillars of Eternity
PC
Eski moda RPG'lerin günümüzdeki en güçlü, modernliğe en yakın temsilcisi Pillars of Eternity. Benzerlerinin çoğalması dileğimizdir.



Dragon Age: Inquisition
PC, PS4, Xbox One, PS3, Xbox 360
Son yılların en iyi rol yapma oyunlarından. Hem her türlü quest'e gideceksiniz, hem de Thedas'ın üst düzey politik kararlarını vereceksiniz.

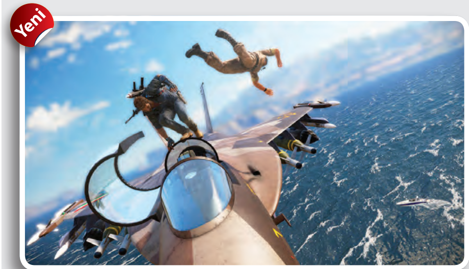


Wasteland 2: Director's Cut
PC
Fallout serisinin atası, 20 yıldan daha yaşlı olan Wasteland'in yeniden yapımı olan Wasteland 2, atası olduğu seri kadar karanlık bir oyun değil.

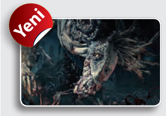


Divinity Original Sin: Enhanced Edition
PC, PS4, Xbox One
Eski RYO'ların derin yapısını yepyeni oynanış öğeleriyle harman eden, üstüne bir de kazık gibi ama adil bir zorluk seviyesi sunuyor. Enhanced Edition'ıyla iyice güzelleşiyor.

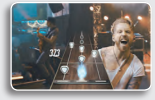
AKSİYON



JUST CAUSE 3
PC, PS4, Xbox One
Özgürce, dilediğinizce önünüze çıkan herşeyi ve herkesi yıkabileceğiniz bir oyun mu istediniz? Alın size Just Cause 3. Dilerseniz arabanızı helikoptere yapıştırın, dilerseniz turistlerin poposuna roketli mayın takın, dilerseniz diktatör heykellerine çelik halat bağlayıp kendi kendisine yumruk attırın. Yeter ki hikayesini ciddiye almayın.



Bloodbone: The Old Hunters
PS4
2015'in en iyi oyunlarından Bloodborne, şanına yaraşır bir ek görev paketiyle karşımıza çıktı. 8 saatlik yeni oynanışa hiçbirimiz hayır diyemeyiz.



Guitar Hero Live
PS4, PS3, Xbox One, Xbox 360
Müzik oyunları furyası yeniden başladı... GH Live tamamen yeni kontrol şekli ve TV / Live sistemiyle tüm ofisin gönlünü kazanıyor!



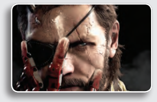
Rise of the Tomb Raider
Xbox One, Xbox 360
Tomb Raider'ın başarılı geri dönüşünden sonra, devam oyunundan da aynı başarıyı bekliyorduk. Biraz kısa olsa da, beklediğimizi bulduk diyebiliriz.



Assassin's Creed Syndicate
PS4, Xbox One
Syndicate serinin en büyük hatalarını düzeltiyor, Unity'nin bıraktığı kötü tadı silip atıyor. Tabii ki AC2 ayarında bir devrim değil, ama doğru yönde atılmış bir adım.



SOMA
PC, PS4
Son derece güzel hikâyesiyle, Amnesia'nın yapımcıları SOMA'yla bizi ters köşeye yatırdı. Zaman zaman ise o yattığımız köşede korkudan dertop etmeyi başardı.



Metal Gear Solid 5: Phantom Pain
PC, PS4, XBOX ONE, PS3, 360
Phantom Pain kimilerini çok sevindirdi, ama kimilerine göre serinin son oyunu olarak biraz zayıf kaldı. Her halükarda, benzersiz bir oyun olmayı başardı.

"Her yeri kırmalı dökmeli" diye tabir ettiğimiz oyunların en iyisi Just Cause 3 mü?

1. *Kırmalı dökmeli dedin mi Zelda derim. -NURETTİN*
2. *Red Faction ortalarda yok, Saints Row'un cıvıklıkları yerinde sayıyor. O nedenle evet, bence en birinci o! -SARP*
3. *Red Faction Guerilla der, balyozumu sallarım. -İHSAN*
4. *Katamari Damacy varken nelerden bahsediyorsunuz siz ey efendiler! -ALİ*
5. *Worms'ten aldığım yıkım zevkini hiç bir yerden almadım. -EREN E.*

Bu seneki Steam indirimlerindeki en ballı alışverişin ne oldu?

1. *Paramın cüzdanımda kalması oldu. Yemin ediyorum bak. Kuyruğumu sallıyorum. -NURETTİN*
2. *Haaaayır! Almıyorum hiçbir şey. Uzak duracağım.... Absolute Drift aldım :(-SARP*
3. *Henüz hiçbir şey almamam oldu. Ney? Dying Light 30 lira mı??? Hnnng! -İHSAN*
4. *Uzak ara Double Fine Bundle 2015 oldu. 10 tane oyun 27 TL'ye geldi ki aralarında Psychonauts, Grim Fandango vb. oyunlar mevcut. -EREN E.*
5. *Her param azaldığı vakit indirimlerin denk gelmesi hoş olmadı :/ -ALP*

Hepimiz bazen oyunlardan sıkılıyoruz. Bu durumda sen ne yapıyorsun?

1. *Lehim. Evet, lehim yapıyorum. Biraz piyano, biraz da kitap karışıyor araya. -SARP*
2. *Oynayamıyorum ki sıkılayım! Paso alıyorum ama. Böhü! -İHSAN*
3. *Yorganın altına girip, geçmesini bekliyorum :) Arkadaşlarla buluşup kaykaya bineriz hava el verdiğinde. -ERİM*
4. *Kısa öyküler yazıyorum, romanlar okuyorum. Dışarı çıkıp sosyalleşiyorum :D -ALİ*
5. *Dışarıda hedefsizce gezinip yorulunca, bir cafe'ye oturup çizim yapıyorum. Hem insanlarla da tanışabiliyorum bu sayede. -EREN E.*

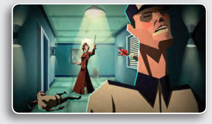
STRATEJİ



Anno 2205
PC
Anno serisi uzayda! Hem şehir kurma, hem de ticaret üstüne bir strateji oyunu arıyorsanız, Anno 2205'i denemelisiniz.



Starcraft 2: Legacy of the Void
PC, Mac
Biraz gereksiz bir şekilde uzun süren üçlemenin sonunda, muhteşem bir oyunla veda ediyor Starcraft 2. Hikayesini bitirenler göz yaşlarını tutamayacak.



Invisible Inc.
PC
Don't Starve'ın yapımcılarından kendine münhasır bir sıra tabanlı strateji oyunu. 72 saat içinde gizli teşkilatınıza saldıranları bulup intikamınızı almanız gerekiyor.



Homeworld Remastered
PC
Eski oyunlar yeniden pişirilerek önümüze çıkartılmaya, biz de onları afiyetle yemeye devam ediyoruz! Homeworl



Cities Skylines
PC
Sakın Cities XXL'le karıştırmayın, onunla hiçbir ilgisi yok Skylines'ın! Bunu söylüyorum, çünkü son 10 yılda çıkmış en iyi şehircilik oyunu kendisi!

DVO & ONLINE



Heroes of the Storm
PC
Blizzard'ın yeni çılgınlığı, MOBA dünyasının dengelerini sarstı. Her birini akrabamız kadar iyi tanıdığımız karakterleri ve rahat oynanışıyla HOTS ciddi bir rakip.



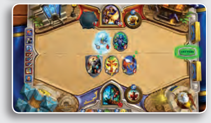
Helldivers
PS4
Magicka'nın yapımcılarından, 4 kişiye kadar arkadaşlarınızla oynayabileceğiniz zevkli ve zor bir aksiyon oyunu. Aman birbirinizi vurmayın!



World of Warcraft: Warlords of D.
PC, Mac
World of Warcraft'ın en son genişleme pakediyle birlikte abone sayısı yeniden 10 milyonun üstüne çıktı. Eskimeyen dünyaya yeniden hoşgeldiniz.



World of Tanks
PC
Dünyanın en başarılı free2play oyunlarından birisi olan WoT, artık Türkçeleştirilmiş olarak oynanabiliyor. Eğer denemediyseniz, denemesi bedava.



Hearthstone: Curse of Naxram.
PC, iOS
Hearthstone'un yükselişi durdurulamıyor! Yeni çıkan Curse of Naxrammas tek kişilik hikaye pakediyle yerini iyice sağlamlaştırıyor.

YARIŞ & SİMÜLASYON



Dirt Rally
PC
Codemasters gibi bir firmanın oyununu erken erişimde yayınlaması ilk başta garip gelmişti. Ama Dirt Rally yılın oyunu oldu. Bir bildikleri varmış demek ki.



Rogue Galaxy
PC
Uzay gemisi yönetme oyunları türünde çok farklı bir yere oturuyor Rogue Galaxy: Kovboylar ve uzay temasına. Firefly sevenler mutlaka bir baksın.



Forza Motorsport 6
Xbox One
450 araba ve arkadaşlarınızın yarışlarına karşı mücadele ettiğiniz Drivatar sistemiyle, yarış tutkunlarına Xbox One aldırabilir.



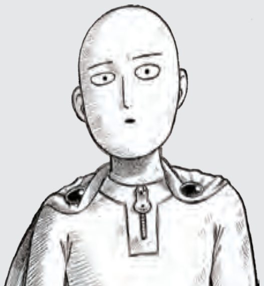
Elite Dangerous
PC
Serbest dünyalı oyun mu demiştiniz? "Serbest galaksi"yi deneyin bir de! Ne isterseniz olabildiğiniz bu evrende, uzun süre takılacaksınız.



Euro Truck Simulator 2
PC
Bu muhteşem klasiği anlatmaya gerek yok. Avrupa'nın birçok kentine bizzat mal götürmenin, tır ve kamyon kullanmanın bu kadar zevkli olacağını kim bilebilirdi ki?

AYIN ALTIN OYUNU

YOK!



ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Ubisoft en sonunda başardı! Her ay bir tane Assassin's Creed çıkartmanın formülünü buldu! Bakınız aşağıdaki listeye:

OCAK '16	
Amplitude	PS4
Assassin's Creed Chronicles: India	PC, PS4, XBONE
Bombshell	PC
Homeworld: Deserts of Kharak	PC
LEGO Marvel's Avengers	PC, PS4, XBONE, PS3, 360
Oxenfree	PC
Resident Evil 0 HD Remaster	PC, PS4, XBONE
The Deadly Tower of Monsters	PC
The Witness	PC, PS4
ŞUBAT '16	
Assassin's Creed Chronicles: Russia	PC, PS4, XBONE
Dying Light The Following	PC, PS4, XBONE
Firewatch	PC, PS4
Gravity Rush Remastered	PS4
Mighty No.9	PC, PS4, XBONE, WiiU
Plants vs Zombies: Garden Warfare 2	PC, PS4, XBONE
Street Fighter 5	PC, PS4, XBONE
Unravel	PC, PS4, XBONE
XCOM 2	PC
MART '16	
Far Cry Primal	PS4,XBONE
Heavy Rain	PS4
Hitman	PC, PS4, XBONE
Tom Clancy's The Division	PC, PS4, XBONE



SPOR & MENAJERLİK



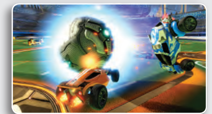
Football Manager 2016
PC
Oyuna eklenen Create-a-Club ve Fantasy Draft modları ve onlarca ufak yenilik, seriyi her sene alan takipçilerini yine memnun edecektir.



NBA 2K16
PC, PS4, XBONE, PS3, 360
17 yıldır sekmeden çıkan NBA 2K serisi, 2016'da da türünün en iyisi. Hikaye modunda ünlü yönetmen Spike Lee'nin olması ise işin tuzu biberi.



FIFA 16
PC, PS4, XBONE, PS3, 360
Her sene olduğu gibi, bu sene de FIFA kendi oyuncularını peşinden sürükleyecek bir kalitede ve kadın takımları gibi yeniliklerle karşımıza çıktı.



Rocket League
PC, PS4
En az bir kez "arabayla futbol oynasak ya!" diye dalga geçmişizdir, aha bu dalga geçtiğimiz konseptin gayet ciddi yapılmış hali! PS4'te ilk ay bedava iken PC'de ücretli, ayıp ama.

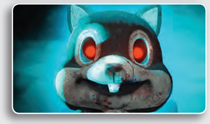


Wii Fit Plus
Wii
Sadece parmaklarınızı hareket ettirdiğiniz spor oyunlarındansa, tüm vücudunuzu hareket ettirdiğiniz ve gerçekten fayda gördüğünüz bir oyuna ne dersiniz?

MACERA & BULMACA



Tales from Borderlands Season 1
PC, PS4, Xbox One
Bize soracak olursanız, Telltale Games'in en başarılı serisi diyebileceğimiz TFBL, ilk sezonunu tamamladı. Umarız ikinci bir sezon olur!



The Park
PS4
The Secret World adlı DVO'nun dünyasında geçen, 1,5 saatte tamamlayabileceğiniz kısalıkta ama vurucu bir "yürüme simulatörü"... Ayrıca korkunçlu!



Life is Strange
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Telltale Games'in oyunlarını andıran episodik yapısı ve zamanı geri alıp seçimlerinizi değiştirebilme yeteneğiyle farklı bir oyun Life is Strange.

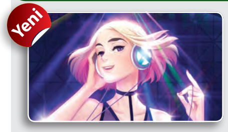


else Heart.Break()
PC
Amiga'daki izometrik macera oyunlarını o kadar özlemişim ki garip isimli bu oyuna hemen yapıştım. İsmine kanmayın, hemen oynayın!



Until Dawn
PS4
Bu sene "oynayacağınız" en güzel "korku filmi" Until Dawn. Basit seçimlerinizin ne kadar farklı sonuçlara sebep olacağını tahmin edemezsiniz.

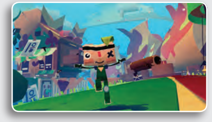
BİR GARİP OYUN



Superbeat Xonic
PSVITA
Güzel bir ritm müzik oyunu olan Superbeat Xonic, VITA'nın ömrünü tamamladığı şu günlerde sahiplerinin yüzünü güldürüyor.



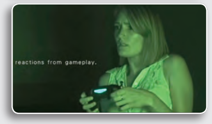
Morphine
PC
Mount and Blade'den sonra, Tekmili Birden'e girmeyi başaran ikinci Türk yapımı oyun Morphine. Tuhaf, korkutucu ve garip olarak tanımlayabiliriz kendisini.



Tearaway Unfolded
PS4
"PS Vita'ya çıktığında yuvasını bulmuştu Tearaway. PS4'e çıkmasına gerek var mıydı ki?" derken, PS4'ün de en iyi oyunlarından birisi olarak geldi Tearaway. Kaçırmayın!



Journey
PS3, PS4
PS3'te de yılın oyunu olacak kadar iyiydi, ama PS4'te gerçekten muhteşem olmuş. Daha önce oynamadıysanız, kafadan bu ay aldığınız ilk oyun olsun.



P.T.
PS4
Proje iptal olduğu için bu demo da PSN'den kaldırıldı ve yeniden indirilmesi artık mümkün değil. Ama umutları yeşertelim, yakında geri geliyormuş! YEHUUU!!



THE GOOD DINOSAUR

ADAM OLACAK DİNOZOR



Pixar'ın 2015'te *Inside Out* ile yakaladığı başarıyı kıskananların ahı tutmuş olmalı. Zira aynı ekibin geçen Kasım'da vizyona giren animasyonu *The Good Dinosaur*, ne eleştirmenler ne de seyirci tarafında istediği başarıyı yakalayabildi. Bunun belirli sebepleri var tabii ve bunları anlamak için hikâyeyi biraz başa sarmamız gerekiyor.

The Good Dinosaur üzerinde 2009'dan beri çalışılan bir proje esasında ve stüdyonun tüm diğer filmleri gibi yoğun beyin fırtınalarının bir ürünü. O zamanlar ikili bir ekip olarak filmin üzerinde çalışan **Bob Peterson** ve **Peter Sohn**'un ellerinde şekilleniyor senaryo ilk önce, daha sonra Sohn başka projelerle ilgilenmek için projeyi Peterson'a emanet ediyor ve Pixar filmin çıkışı için 2013 tarihini hedef olarak koyuyor. Buraya kadar her şey pürüzsüz ilerlerken yönetmen Peterson, senaryoya dair sorunlar ve filmin finalini getiremediği gerekçesiyle yapımdan uzaklaştırılıp başka projelere kaydırılıyor. Daha önce *Brave, Ratatoullie* ve *Cars 2* gibi filmlerde gördüğümüz yönetmen değişimi operasyonundan sonra, tekrardan Peter Sohn'un önderliğinde senaryoda çok büyük revizyona gidiliyor ve kimi karakterler atılırken, ana karakter Arlo'nun yaşı küçültülüp olay örgüsü değiştiriliyor.

Peki, ne anlatıyor *The Good Dinosaur*? Aslında filmin çıkış noktası oldukça ilginç. "Eğer dinozorları yok eden göktaşı dünyamızı teğet geçseydi ne olurdu?" sorusundan yola çıkan stüdyo, evrim kurallarınca gelişip çiftçiliğe kadar ulaşan dinozorların ve halen vahşi hayvan seviyesinde olan insanların yaşadığı alternatif bir zaman dilimi kurgulamış.



İşte bu alternatif gerçeklikte **Arlo** isimli, ailesinin çiftliğinde varlık göstermeye çalışan çelimsiz, güçsüz ve kendine güveni az genç Apotosaurus'un macerasına ortak oluyoruz. Zamansız yaşadığı bir trajedinin ardından konuşamayan, vahşi fakat dost canlısı insan çocuğu **Spot** ile yolları kesişen Arlo ikisinden de büyük bu dünyada kendini tekrar keşfedecek ve hayattaki yerini anlayacaktır.

Açıkçası bu pek de orijinal olmayan hikâye akışı bana fazlasıyla *How to Train Your Dragon*'ı anımsatıyor (hatta izleyenlerin çoğu bu fikirde). Aynı şekilde filmin muazzam güzellikte bir dünya yaratıp bunun içini o Pixar'a has zekâ parıltılarıyla dolduramadığının altı çiziliyor. Hani başka bir stüdyo yapsa iyi eleştiriler alabilecek bir filmken Pixar'ın her daim yüksekte tuttuğu çıtanın kurbanı olmuş bir yapım gibi görünüyor *The Good Dinosaur* uzaktan. Buna filmin beklenmedik şiddet kullanımını ve "mantar kafası" referanslarını da eklersek yapımın "toparlanma" sürecinde bile işlerin çok iyi gitmediğini anlayabiliriz. Fakat görselliğin ve doğanın bir karakter olarak yansıtılışının övgülere boğulduğunu son bir not olarak ekleyeyim. Nefesinizi tuttuysanız serbest bırakabilirsiniz ama bir yandan da en kötü Pixar filmi bile ne kadar kötü olabilir ki? İyidir iyi, beklemeye devam edelim. **-Eren E.**



Yönetmen: Peter Sohn **Oyuncular:** Raymond Ochoa, Jack Birght, Jeffrey Wright, Frances McDormand
Vizyon Tarihi: 15 Ocak 2016



BU KISAYA DİKKAT!

Geleneksel olarak her Pixar filminin sinema gösteriminden önce bir adet kısa animasyon yayınlanır. Bunların içinde özellikle For the Birds, Day & Night, Presto ve Partly Cloudy gibi kalıcı ve kendine has yapımlar ilk aklıma gelenler. Görünen o ki önümüzdeki yıl izleyeceğimiz The Good Dinosaur bu listeye güçlü bir kısa film daha eklemek üzere. Sanjay's Super Team, yönetmen Sanjay Patel'in kendi çocukluğundan esinlendiği bir öyküyü işliyor. Küçük Sanjay'ın televizyondaki çok sevdiği süper kahraman serisinin saati babasının Hindu ibadet saati ile çakışınca aralarında ufak bir çekişme yaşanır ve nihayetinde babanın dediği olur ve TV kapatılır. Fakat küçük Sanjay'ın hayal gücü ve gelenekler arasında sıkışıp kalan zihni, ikili arasında beklenmedik bir bağ kurmakta gecikmeyecektir. Diyebilirim ki; bu kısa film içerdiği Hindu mitolojisi öğelerini Samurai Jack tipi aksiyon çizgi-dizileri tadında yansıtışıyla epey dikkat çekmiş durumda (hatta sırf bunu izleyip sinemadan çıkanlar bile varmış) ve geleneklerle modern dünya arasındaki köprü kurma mevzusunu farklı bir açıdan işlemesiyle de takdir kazanıyor. Kısacası, The Good Dinosaur'u sinemada izlemek için gayet mühim bir sebep bu film.

GERÇEKLE SANAL ARASINDA

The Good Dinosaur'un hikâyesi ne kadar klişe duruyorsa göz alabildiğine uzanan geniş arazileri, ovaları ve dağları da o kadar yenilikçi görünüyor. Filmin bu çok geniş alanlarını yaratmak için ekip Kuzeybatı Amerika'nın coğrafi uydu çekimlerini kullanıp bunların üzerine sanatsal eklemeler yapmış. Gerçek dünyadaki pek çok coğrafi oluşum ve bölgeyi filmde aynen görebilirsiniz yani. Buna, yeni ışıklandırma, su ve ilk kez kullanılan gerçekçi bulut simülasyonlarını da eklediğinizde bir animasyon filmde bu güne kadar gördüğümüz en gerçekçi doğa görüntüleri elde edilmiş. Bu görsel ziyafeti mümkün kılan ise ironik şekilde filmin yapım zamanının sıkışması olmuş, her sahneyi sıfırdan yaratmaya vakti olmayan ekibin foto grafik referanslar sayesinde yarattığı bu dünyayı beyaz perdede görmeyi şahsen iple çekiyorum.



STAR WARS: THE FORCE AWAKENS

AYDINLIĞIN ÇAĞRISINI HİSSEDİYORUZ

Sonunda geldi… 10 yıldır sinema salonlarını ziyaret etmeyen (o acıklı *The Clone Wars* filmini ayrı tutuyorum) ve yaklaşık 32 yıldır elle tutulur bir filme de imza atmamış olan *Star Wars* serisi sinema salonlarını istila etti resmen. İlk iki gününde gişe hasılat rekorlarını altüst eden *The Force Awakens*, 10 gün gibi bir sürede küresel pazarda **bir milyar doları** geçti. Bu eşiği en hızlı geçen film *The Force Awakens*. İyi ya da kötü olmasının dışında, sadece bu değerler ve ilerleyen haftalardaki performansıyla *Avatar*'ın rekorunu tarihin derinliklerine gömmesi muhtemel.

SPOILER İÇERİR, DİKKAT EDİN!

Peki *The Force Awakens* gerçekten iyi mi? Burada, bu daracık yerde bunu tartışmanın imkânı yok tabii çünkü ilk çıktığımda (heyecandan deliriyor olmama rağmen) çok da kendimden geçmediğim bir filmdi kendisi. Ama ne zaman sahneler üstünde düşünmeye başladım, karakterler dahil kimsenin umursamadığı gezegenlerin patlayış sahnesi gibi ruhtan yoksun birkaç yerin filmi etkilememesine izin verdim, o zaman tatmin olduğunu fark ettim. Çünkü şu var: *The Force Awakens*, sadece film seyircisine hitap eden bir film değil ve eski *Expanded Universe* seven birisi olarak bunun ne kadar değerli bir şey olduğunu belirtmek istiyorum. *Star Wars*, zaten asla sadece film seyircisine oynayan bir marka olmadı. 1978'deki ilk EU kitabı olan *Splinter of the Mind's Eye*'dan sonra, 83 ilâ 99 seneleri arasında da sadece lisanslı ürünler satarak ayakta kalan bir markanın altı filmlik külliyatla derdini anlattığı da hiç görülmedi. O nedenle *Star Wars*'un gerçek anlamı her daim kitaplarla, çizgi romanlarla çıktı.

Bu birikimden bağımsız olarak da, karşımızda yepyeni bir dünyanın çizildiğini görüyoruz. Daha filmin başında havada tutulan blaster enerjisi ile **Abrams** zaten Güç açısından bambaşka bir algıyı belirtiyor. Kylo Ren'in eskiye göre güçlü gelse bile bir çaylak olduğunu buna dayanarak rahatça anlıyoruz. Rey ise, buram buram Darth Bane'in öğrencisi olan Rain'i, yani Darth Zannah'ı hatırlatıyor Güç'e yatkınlık konusunda. Hiçbir eğitim almadan vahşi Güç'ü bu kadar iyi kullanan başka bir kadın karakter daha.

Supreme Leader Snoke ise *Aftermath* kitap incelemesinde referans verdiğim o galaksi dışındaki gücün izlerini taşıyor adeta. Emin değilim ama Snoke'un gerçekten de bu galaksiye ait olmama ihtimali yüksek. Tüm teknoloji 30 yılda büyük bir ilerleme kaydetmemişken Starkiller'ın varlığı, zaten dış bir kuvvetin müdahalesini apaçık hissettiriyor.

Üstelik *The Force Awakens*, yeni üçlemenin tümünde Anakin'de becerilemeyen ikilemdeki bir karakter sorgusunu birkaç sahnede Kylo Ren üzerinden de yaşatıyor. Mükemmel mi? Tabii ki hayır ama Ben Solo, şu anda Anakin'in tüm yaşamından daha düzgün bir karakter gelişimine sahip sayılabilir. O nedenle de Kylo Ren'in filmin kötüsü olarak görülmesi şimdilik doğru değil. Zaten bu bir hikâyenin başlangıcı. **John Williams**'ın olgunlaşmış ama merakı da üstünden silkelememiş tınılarıyla çok da başarılı bir başlangıç. *The Force Awakens*, olabilecek en iyi Star Wars filmi olmayabilir ama çoğumuzun beklediğinden daha iyi bir film olarak karşımızda. Geriye bu efsaneyi çevreleyecek yeni EU kaynaklarını sindirmek, hikâyeyi hak ettiği gibi öğrenmek var. **-Sarp**

OYUNCU KİMYASI

Yeni oyuncuların kimyası beklenenden çok daha iyi tutmuş görünüyor bu arada. **Daisy Ridley** ve **John Boyega** uyumlu bir ikili oluştururken **Oscar Isaac**'ın Poe Dameron'u da sempatik ve sevecen yapısıyla dikkat çekti. Ne yazık ki bazı zorlama sahnelere meze oluyor bu karakterler ama Prequels'ın fecaat oyuncu seçiminden sonra doğru kararların verilmiş olması güzel.







RESIDENT EVIL SETİNDE ÜZÜCÜ OLAY

Yakın zamanda çekimleri sonlanan yeni Resident Evil filminin perde arkasında üzücü ve korkunç olayların yaşandığı geç de olsa ortaya çıktı. Set çalışanlarından Ricardo Cornelius, Güney Afrika'daki çekimler sırasında yanında durduğu platformun –yeterli güvenlik önlemi olmaması nedeniyle- üstüne çökmesi sonucu hayatını kaybetti. Güvenlikteki bu zaafiyet bundan birkaç ay önce bir dublörün ağır bir kaza geçirerek komaya girmesine de neden olmuştu. İşin tartışılan tarafıysa birkaç ay önce olan bu olayların herkesten sır gibi saklanarak yeni ortaya çıkması... **-Enis**



"GENÇ SPIDER-MAN SEVİYORUZ"

Marvel'ın şu anda (sinematik evren açısından) en çok merak edilen karakterinin **Spider-Man** olduğu konusunda hemfikir olduğumuzu düşünüyorum. Genç bir karakter olacağını biliyoruz, ilk kez *Civil War*'da göreceğimizi de biliyoruz. Fakat nasıl olacağı konusunda şu ana dek kimse elimize bir ipucu vermedi diyorduk ki filmin yönetmenleri yeni karakter hakkında az da olsa konuştu.

Bir röportajlarında yeni Spider-Man'in henüz liseye giden bir genç olacağını söyleyen **Anthony Russo** ve **Joe Russo** ikilisi, bu tercihin sebebini "Peter Parker'ın genç halini seviyoruz" şeklinde açıkladılar. Tabii hem bu bağlamda hem de filmin genel yapısı sebebiyle karakterin kostümünün de "farklı" olacağını söylediler. Russo'lar son olarak, Spidey'nin ilk kez *Civil War*'da gözükeceğini de tekrar vurguladılar. Umarız bu sözler Spider-Man'in kısa da olsa bir iki sahnede görüneceği anlamına geliyordur. Yoksa credits'ten sonra çıkan sahneleri saymıyoruz Russo'lar! **-Enis**



NETFLIX BİR EFSANEYİ GERİ GETİRİYOR

Geçtiğimiz ay içerisinde duyurusu yapılan ve aynı zamanda fragmanı yayınlanan heyecan verici gelişmelerden bir tanesi de *Crouching Tiger and Hidden Dragon: Sword of Destiny*'nin Netflix tarafından ekranlar için hazırlanması oldu.

HARRY POTTER EVRENİNDEN YENİ BİR FİLM

J.K. Rowling'in 40 sayfalık eskiz defterinden filme uyarlanacak olan ve yine Rowling'in senaryosuna dokunduğu *Fantastic Beasts and Where to Find Them* isimli film için çok bir şey anlatmasa da ilk fragman yayınlandı.

STARLORD'UN BABASI GELİYOR

İlk filmi olay olan *Guardians of the Galaxy*'nin devam filmi için Kurt Russel ile konuşulduğu ortaya çıktı. Starlord'un babası rolünde karşımıza çıkma ihtimali olan aktör, henüz rolü kabul etmiş değil.



THE MASK



Dilediğince İçini Dök... Veya Başkalarının İçini!

Ne kadar *temiz* bir insan olursanız olun, gün boyunca aklınızdan geçen binlerce düşüncenin arasına tekrar hatırladığınızda hiç de gurur duymayacağınız türden şeylerin de karıştığını kabul etmelisiniz. Hayatımızın erken yaşlarında toplum zoruyla içinden geçirildiğimiz "eğitim", kimilerine göre modern toplumun temel taşı, kimine göreyse içimizdeki gerçek yaratığı utançla körelten bir baskı makinesi. Sevgi, yardımlaşma, merak ne kadar gerçek duygularsa; intikam, öfke ve kontrolsüzlük de o kadar gerçek. Ve insanoğlunun tarihi boyunca her zaman birilerinin bu gerçeğin kuvvetine kapılması, kendini tüm öğretilerden uzak, daha derinden gelen bir vahşete kaptırıp bazen korkunç, bazen harika fakat her zaman bahsetmeye değer işlere imza atabiliyor olması, belki de gezegenin bu taraflarında hayatı ilginç kılan nadir şeylerden biri.

STANLEY IPKISS'IN ÖTESİNDE

İşte 1987 doğumlu Dark Horse karakteri (veya daha doğrusu, "olgusu") *The Mask* de bu kaynaktan doğmuştur. "Maske"den bahsettiğimizde çoğunuzun aklına **Jim Carrey**'nin başrolünü oynadığı '94 yapımı aynı isimli filmdeki yeşil kafalı komik karakter geldiğini biliyorum fakat gerçekler hiç de bizim masum, televizyon nesli dünyamızdaki gibi değil... '94'teki film birçok anlamda gayet başarılıdır; Jim Carrey uzmanlık alanı olan zıpırlığını tüm gücüyle kullanabileceği bir roldedir, özel efektler *Mask* gibi bir hikâyeyi hakkıyla destekleyebilecek kalitededir, kurgu ve karakterler ilginçtir. Fakat *The Mask* efsanesini sadece bu filmle kısıtlı sanmak, 80'ler punk hareketini bizzat ruhuna kadar sindirmiş ve hak ettiği takdiri alabilse bir numaralı punk ikonu olabilecek karakterinden mahrum kalmaktır. Maske aslında Jim Carrey'nin yeşil kafalı hali değil, doğrudan hikâyedeki maskedir; takıldığı kişiye doğaüstü güçler bahşetmesinin yanı sıra, zihninin en derinlerinde yatan bastırılmış istekleri tüm şiddetiyle ortaya çıkararak, kişiyi kontrolden çıkaran sihirli ve esrarengiz bir obje.

Filmle çizgi romanın kesiştiği yer, yani diğer adıyla **Stanley Ipkiss** adındaki mutsuz, özgüvensiz adam, aslında aynı zamanda hikâyemizin etrafında döndüğü ana temanın da ta kendisi. İnsanların gerçekte göründükleri kişi olmadığını, daha ziyade yapmak isteyip yapamadıklarına buldukları kılıflar bütünü olarak ortalıkta dolaşan çaresiz cesetler olduğu fikrinin bir yansıması maske. Bu kadar punk bir karakter de zaten kendini ancak böyle bir temayla ifade edebilirdi ('87 tarihli ilk kapağın çizimine bir baksanıza!). Stanley sessiz ve sönük bir adamdır, fakat zihninin içine düşünce kutucuklarıyla bakan herkes aslında ne tür fantezileri ve zafiyetleri olduğunu görebilir. Hikâyesi, 80 ve özellikle 90'lı yıllarda, rock n' roll'un etkisiyle sarsılmaktan yeni kurtulmuş bir düzen içerisinde, düzeni sorgusuz sualsiz takip etmiş koca bir neslin mutsuz hikâyesi olarak başlar. İşine gider, kimseye söylememesi beklenen bir şey söylemez, kendine bahaneler bulur ve evinde televizyon izler. Maskeye kavuştuğundaysa, artık çılgınca ve tutarsız giyinen, dans ve müzik tutkunu, kendisini rahatsız edenlere acımasızca saldırıp topunun kökünü kurutan kontrolden çıkmış bir vahşettir Bay Ipkiss.

"BİRİ BENİ DURDURSUN!"

Sanılanın aksine, takıldığı kişiyi ele geçirmez maske; tarihi boyunca onu takan her bireyde farklı sonuçlar doğuruşundan görebiliriz bunu. Hayır, aksine maske, kişinin bir anlamda hayatında ilk defa tam anlamıyla "kendisi" olduğu bir ortam hazırlar: En derin arzuların yargısız ve kısıtlamalar olmaksızın dışa vurulduğu absürt bir güç fantezisidir; bahsedilen kısıtlamalar fizik kanunları dahi olsa. Maskeyi takan kişi ölümsüzdür ve maddeyle enerjiyi dilediği gibi bükebilir; objeleri yoktan var edebilir, kendisini istediği forma dönüştürebilir ve her an her yerde olabilir – fakat çoğu zaman bunları komik ve yaratıcı şekillerde yapmayı tercih eder. Çizgi romanlarda *"Big Head"* adıyla geçen bu yaratığın değiştiremediği tek şey, kafasının her daim ve her bedende yeşil olması ve zamanı kontrol edemeyişidir. Bunlar dışında hiçbir şeyin kesinliğinden bahsedilemez.

Bütün bunlar arasında, maskeyle ilgili akılda tutulması gereken en önemli şeylerden birisi de maskenin, onu takan kişiye bir yaptırımı olmayışıdır. Kişi, dilediği her an maskeyi tutup yüzünden çıkarabilir. Çoğu zaman, *Big Head* olarak yol açtıkları devasa boyutlardaki yıkım ve felaketlerin, kişilerin istediği, en azından itiraz etmediği şeyler olduğu çıkarımını yapabiliriz buradan. **Richardson**'ın orijinal fikri de budur işte: Çizgi roman medyumunun iflah olmaz yaratıcılığı üzerinden, insanoğlunun derin ve karanlık istekleri ve bunların önünde duran şeyler üzerine eğlenceli bir hikâye anlatmak. *The Mask*, sanırım hak ettiği ilgiyi görememek konusunda tüm zamanların en ağır vakalarından biri, fakat tüm sayılar hâlâ bulunabiliyor ve okunmayı bekliyor. O halde efsane çizimleri, su gibi akıp giden hikâyesi ve harikulade yaratıcı konseptleriyle *The Mask*'ı yüzünüze biraz daha yaklaştırmaya ne dersiniz? **-Erim**

"SSSSMOKIN'!"

The Mask'ın hikâyeleri, çoğu çizgi roman karakterinden farklı olarak sayıca az fakat çeşit bakımından fazladır. Vahşetten uzak çocuk çizgi serilerinden tutun, maskenin DC evreninden Joker'in (evet, bildiğimiz Joker) eline geçip Batman tarafından durdurulduğu hikâyelere, Tekken'den Law ve yine DC'den Grifter'ın başrolü paylaştıkları hikâyelerden 2005 yapımı berbat ikinci filmi Son of the Mask'e değişik tatta birçok Mask hikâyesi bulabilirsiniz.

EVRİMİN SONRAKİ AŞAMASI

Aslında, maskenin insanlar üzerinde yarattığı etkiyi, bir nevi alternatif evrim gibi düşünebiliriz. Hayvanlar âleminin büyük çoğunluğu, bizlerden farklı olarak isteklerini rasyonel kılıflara geçirme ihtiyacı duymaz ve durumları yargılamaz. Yalnızca etrafındaki dünyayı algılar ve içgüdülerine göre etkiye tepki vererek yaşar. Eğer insanlık tarihi boyunca gerek fizyolojik, gerek



sosyal evrimimiz bizi av ile ortaklaşa düşünmeye, yalan ile sorgulamaya, buzul çağıyla biriktirmeye, refah ile üst bir amaç aramaya ve aletlerle kendimizi değiştirmeye yöneltmeseydi, sanırım maskenin yarattığı etkiyi, evrimin hayvan güdülerini öne çıkarmayı tercih ettiği alternatif bir evrim ürünü gibi düşünebiliriz. Maske insanoğlunun en karanlık, en sürdürülemez yönlerini yüzeye iter, peşine bir de sihirli süper güçler iteklemiş olur.

EŞEK ŞAKASI MI, DERİN SOSYOLOJİ Mİ?

Big Head'in ortalığı kaosa boğduğu serüvenleri sırasında, The Mask her zaman sosyal eleştiriler yapmanın yolunu arayan bir seri olarak öne çıkar. 80 ve 90'larda Big Head'i sokak serserileri, baskıcı hükümetler, yalan söyleyen medya, bencil aşklar ve sıkıcı ofis hayatının boyutlarıyla mücadele ederken görebilirsiniz. 2000'lerde ise çağa ayak uydurarak kontrolden çıkmış teknoloji, beyin öldüren TV şöhretleri, yine baskıcı hükümetler ve yalancı medya (eh, bunların fonksiyonu bu sonuçta), yıkılmış aile düzenleri ve yabancılaşmış birey sorunlarını ele alır. Elbette tüm bunları kafalarına komik boyutlarda çekiçlerle vurmak veya iç çamaşırlarını başlarına geçirmek suretiyle alt eder, fakat serinin değişen dünya koşullarıyla birlikte evrimleşerek bir nevi belgesel işlevi kazanması da ilginçtir.





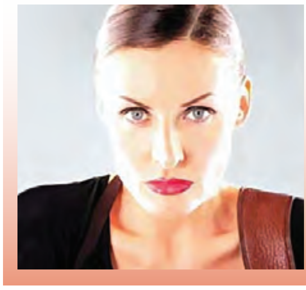


FEMME FATALE KARAKTERLER

Onlar için "vahşi cazibe" gibi basit bir tanım yapmamalıyız. Onlar daha öte bir noktadalar ve herhangi bir şekilde ilişki içinde oldukları herkes için tehlike arz ediyorlar. Tam olarak güvenemediğiniz, ne yapacağını asla kestiremeyeceğiniz, baştan çıkaran, gördüğünüz an uzaklaşmanız gereken öldürücü kadınlar onlar. Bir nevi vahşi cazibeler! (Ya! Bak yaptık işte!)

YENNEFER (THE WITCHER 3)

Yennefer, parlak bir noktadır. Yakınlaştıkça büyüleyiciliği ile kör ediciliği artar. Karşı koymak faydasızdır. Geralt ve pek çokları umutsuzca aşıktır ona ve dokunmak ölümcüldür. Kalplerde bir yara izidir. Güzelliği ve iğneleyici sözleriyle akılları baştan alır. Yennefer tam bir öldüren cazibedir.

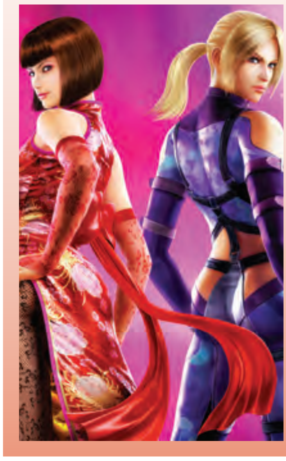


MONA SAX (MAX PAYNE)

Göründüğü her sahnede tavizsiz, %100 femme fatale modundaki Mona'ya asla tam olarak güvenemezsiniz. Güzelliği, ölümcüllüğü ve tutkusu arasında bir erkeği mahvedebilecek bu mükemmel formülün örneği söz konusu olduğunda hiçbir şey kesin değildir.

ANNA VE NINA (TEKKEN)

Femme ve Fatal kelimelerini birbirinden koparıp iki ayrı kişiye verecek olsak herhalde bu kız kardeşlerden uygununu bulamazdık. Bu İrlandalı kardeşlerden Anna daha kadınsı özelliklerini ön plana çıkarırken Nina da sert dövüş tekniklerine güveniyordu.





POISON IVY (BATMAN ARKHAM KNIGHT)

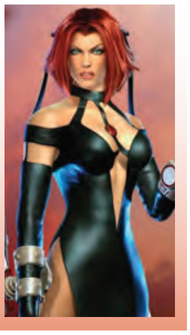
Batman'in uzatmalı problemlerinden biri ve Doğa Ana'nın bedene bürünmüş hali olan Poison Ivy dünya yıkılsa muhtemelen hayatta kalacak olan tek kişi. Onun doğayla arasındaki moleküler bağ, vahşi cazibesi ve feronomlar sayesinde erkekleri parmağında oynatabilmesi tartışmasız bir üstünlük sağlıyor kendisine.



MAD MOXXI (BORDERLANDS)

Yedi ölümcül günahtan birkaçı olan Mad Moxxi, korkulup da bir türlü uzak durulamayan tehlikeli tiplere güzel örnektir. O sadist, şehvetli ve şiddete yönelik zevklerinde insanı uyuşturan bir çekimi var. Tehlikeli zevklerin tekinsiz müdiresidir. Ona direnemezsiniz, yalnızca bir parçası olabilirsiniz.

RAYNE (BLOODRAYNE)



Uzak durulması gereken kadınların en başında yer almalı Ajan Rayne. Ölümcül cazibesi bir kenara, kendisi gerçekten de ölümcül bir karakter. Seksi, egzotik ve en önemlisi vampir. Oyunu da başarılı olsaydı eğer, bir neslin hâlâ rüyalarına giren "o" kadını olabilirdi.

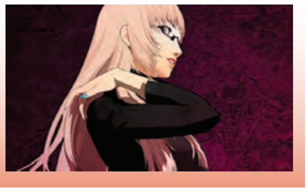


CATHERINE (CATHERINE)

Vincent mutsuzdu, huzursuzdu, kız arkadaşıyla evlenmeye isteksizdi falan ama bir şekilde de yaşayıp gidiyordu. Ta ki onu ayartan, en yanlış anda en doğru yerde olmayı başaran, hem seksepalitesiyle hem de... farklı yetenekleriyle Vincent'ın hem gerçekliğini hem de rüyalarını manipüle eden Catherine olmasaydı...

KATHERINE (CATHERINE)

Evlenip düzen kurmakla kafayı bozmuş Katherine, Vincent'ı parmağında oynatıyordu. Etrafta farkında olmadığı bir Catherine tehdidi olsa da bu yapmaya çalıştığı şeyi en iyi şekilde yapmaya devam edebiliyordu. Sahte gözyaşları, sahte tripler neyse de hamileyim diye yalan söyleyerek adamı iyice köşeye sıkıştırmak nedir?





MORRIGAN (DRAGON AGE)

Dünyayı fazla tanımıyor olsa da bu bilgisizliğini aklı ve yeteneğiyle fazlasıyla telafi eden Morrigan eğer Ferelden'in Kahramanı yeterince ilgi gösterirse masum bir kediciğe dönüşüyordu. Ama bu yeni hali bile asıl amacından saptırmıyordu onu; ne pahasına olursa olsun bir Grey Warden'dan çocuk yapmak. Teklifini yaptıktan sonra susuyor, çok ısrar etmiyordu. Bakışlarının yeterli olacağını biliyordu.

JEANETTE / THERESE VOERMAN (VTM: BLOODLINES)

The Asylum kulübüne girince var olan en erotik okul kıyafeti referansıyla bizi karşılar Jeanette. Bu cıvıl cıvıl, heyecanlı kız bir Malkavian'dır. İstediği her şeyi tatlılığı ve gözlerindeki delilikle elde edebilir, ablası Therese'in zıttıdır. Therese sözde Ventrue'dur, elittir ve statükoyu savunur. Halbuki bu iki kişilik, tam bir zihin girdabının ortasındaki kara delikteki tekillikten başka bir şey değildir. İki kişilik de korkutucudur, hangisinin hayatta kalacağına karar vermek de sizin işinizdir.





SEYFETTİN EFENDİ VE OLAĞANÜSTÜ MACERALARI – TESLA SİLAHI

ÜLKECE GURURLANMA ZAMANI

Nihayet bu ay Marvel/DC hegemonyasından kurtulup bizden çıkmış bir öyküye göz atıyoruz arkadaşlar. Seyfettin Efendi bir süredir yayınlanan ve yerli Sherlock Holmes diyebileceğim başkahramanının maceralarını anlatan, Devrim Kunter'in yazıp resimlediği bir seri. Bu köşeyi her ne kadar serinin 3. cildi olan Tesla Silahı'na adamış olsak da hem karakterleri, hem de genel olay örgüsünü tam olarak kavramak için önceki ciltlere de bakmanızda fayda olduğunu hatırlatalım. Bu cildin öyküsü ise; Nikola Tesla'nın mucidi olduğu bir yıldırım cihazını suikast amaçlı kullanmak isteyen gizli bir teşkilatın planlarını durdurmak isteyen Seyfettin Efendi'nin zamana karşı mücadelesi şeklinde ilerliyor. Sonlara doğru epey karanlık gelişmelerin ve sürprizlerin de olduğu cilt sanatçının kendi imkânları ile yayınlanmasından dolayı da desteği hak ediyor. Seyfettin Efendi'nin başardığı en önemli şey ise Türkiye şartlarında bile kaliteli bir serinin yapılabileceğini kanıtlaması belki de. Özellikle kendi çalışmalarını yayınlamak isteyen genç arkadaşlara örnek olabilir diye düşünüyorum. Steampunk'a göz kırpan atmosferi, keyifli dedektiflik öğeleri ile dolu ve özenli çizimlere sahip bu seriyi es geçmeyin derim. **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Yarattığı alternatif gerçekliği ve tarihi dokuyu başarıyla harmanlaması açısından önemli bir yapıt Seyfettin Efendi. Hem ülke olarak kaç tane yerli malı serimiz var ki?* ★★★★☆

X- FORCE: MESİH SAVAŞI

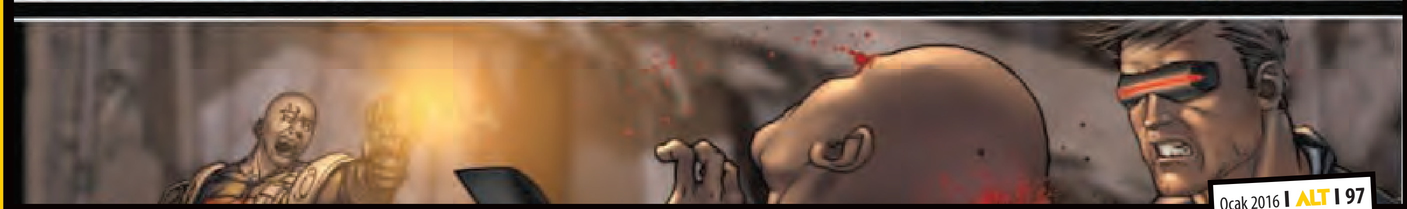
SAVAŞ, SAVAŞ HİÇ DEĞİŞMEZ

Daha önce iki cildi yayınlanmış X-Force'a hepimizi heyecandan ve gülmekten öldürecek biri katılıyor: Deadpool! En sevilen X-Men maceralarından Mesih Kompleksi'nin devamı olan bu ciltte, mutant soyunun son umudu olan bebek başarıyla kurtarılmıştı. Ancak Bishop bu konuda bir türlü ikna olmuş değil. Hatta aksi istikamette öyle ileri gidecek ki, Cable'ın can düşmanı Stryfe ile iş birliği bile yapabilir! Şimdi X-Men'in pis işleri yapan kolu X-Force; geçmişi, şimdiyi ve geleceği ilgilendiren bir görevi sırtlanmak üzere. Hedef 2973. Süre 32.5 saat. Ya bu sürede görevi tamamlarlar ya da denerken ölürler. Ancak iş bununla da bitmiyor. Çünkü X-Evreni'nin en korkulan gücü Apocalypse değil de, Cable'ın baş düşmanı Stryfe'ın hükümdarlığındaki bir gelecek ve Apocalypse'in hükümdarlığı kadar dehşete düşürücü. Var mısınız X-Men ile yeni bir maceraya? Var mısınız mutantların en acımasızlarından oluşan bu ekiple 32.5 saatlik bir operasyona? Üstelik ikinci cildi de ilkiyle aynı anda yayınlandı. Benden söylemesi. **-Hazal**

EDİTÖRÜN NOTU: *X-Men tutkunları kaçırırsa çok üzülür. Çizgi roman takipçileriyse X-Evreni'nin bu en iddialı dizisinden birini mutlaka okumalı.* ★★★★☆







FRANK MILLER

TAYTA ANLAM KATAN ADAM

Soğuk Savaş yıllarında dünyayı saran nükleer savaş korkusunun, sosyokültürel anlamdaki en büyük etkilerinden biri de çizgi roman endüstrisinde kendini göstermişti. Seksenli yılların ortasında, "çizgilerin modern çağının" başlangıcında, Britanya'dan gelme isimlerin yanında meşale tutan Amerikalı biri de vardı. Pardon ya, meşale değildi elindeki. Olsa olsa Zippo çakmakla işi olurdu onun. Öyle biriydi çünkü; yol aydınlatacak türden bir insan değildi, sigarasını yaksa yeterdi...

Matt Murdock'un hayatı, en büyük aşkının ölümüyle trajediler çıkmazına girdiğinde, bütün belalar korkusuz adamın yılmaz doğasına çekilmeye başladığında kör avukatın sırtını sıvazlayan oydu. Ana babası gözlerinin önünde öldürülmüş bir yetim, yeni hayatının ilk yılında karşılaştığı yarasanın öğretisini benimsediğinde, gölgelerden deri kanatların çırpışını dinleyen de oydu. İçindeki hayvanı dizginlemeye çalışan bir adam, onurlu samurayların yolunda körlemesine ilerler, kendini bulmaya çalışırken elinden o tutmuştu. Günahların "şehrim" dediği katran karası yerde bir iğne misali gökyüzünden düşen yağmur damlalarının rengini görebilen, Thermofil Savaşı'nı bir tepeden izleyen yine oydu.

KARANLIĞIN KARŞI KONULMAZ DOKUNUŞU

1986'da *The Dark Knight Returns* ilk çıktığında, piyasaya bir bomba gibi düşmüştü. Hep derim, "yazarı ve çizeri bir olan eserler, anlatımdaki bütünlük açısından çok başka bir seviyede olur" diye. İşte **Frank Miller** kadar üst düzey bir sanatçının bu yolla, *TDKR* ile yaptığı şey, o zamanlar olgun hikâyelere, yetişkin temalara bakire olan çizgi roman piyasasını *Watchmen*'i yazan **Alan Moore** ile kol kola yerinden oynatmaktı. *TDKR* ile aynı anda çıkardığı *Daredevil: Born Again*, Marvel'daki nüfuzunu da perçinleyecek, *Korkusuz*'un en unutulmaz hikâyeleri arasına girecekti.

Tabii ki Miller'ın yaratıcılığı DC ve Marvel'da yaptığı büyük işlerin altında ezilmeyecekti; farklı şeyler çıkarmaktan geri kalmadı. Sonuçta *Ronin* de onun kaleminden fırlamıştı. Seksenlerden bir fatih olarak çıkarken, doksanlı yıllara da kendi yazıp çizdiği *Sin City* ile damgasını vurdu. Siyah ve beyazın muhteşem dansı, yanlarına yoldaş olan üçüncü bir rengin vuruculuğuyla hiç bu kadar güzel gözükmemiş, doksanlar da Miller'ın zarif ama kana bulanmış karanlığından kurtulamamıştı. →



SIN CITY



BİR DEVİN ÇÖKÜŞÜ

Ne olduysa milenyumla oldu. İkiz kuleler 11 Eylül'de tüm dünya medyasını sarsarak yıkılırken, sanki Miller'ın yazarlık kaidesini de beraberinde çökertmişti. O sıralarda Dünya Ticaret Merkezi'ne çok yakın oturan Miller'ın içinde bir yerlerde bir balon, haddinden fazla şişmeye dayanamayıp patlamıştı belki de. İlkinden 15 yıl sonra *The Dark Knight Returns*'e devam hikâyesi yazmaktaydı; *The Dark Knight Strikes Again*, çıktığında yerden yere vuruldu. O noktadan itibaren de **Frank Miller**'ın kariyeri, fanatik fikirlerinin peşinden yokuş aşağı gitmeye başladı.

Her şeye rağmen, Frank Miller hem Marvel'da, hem DC'de o kadar çok kahramana dokundu ki, ana akım süper kahraman çizgi romanlarına onun kadar etki edebilecek bir sanatçının gelmesi belki de artık imkânsız. Öyle ki, özellikle süper kahraman çizgi romanlarının "olgunlaşmasındaki" rolünü inkâr etmek, "dünya tepsi gibi düz" demeye eşdeğer. Bugün bir *Dawn of Justice* geliyorsa, onun sayesinde. *Daredevil*'in ikinci sezonun çılgınlar gibi bekliyorsak, *The Dark Knight III: Master Race* satış rekorları kırıyorsa, onun sayesinde. Çünkü o, çizgi roman piyasasının titanları arasına adını yazdırdı. Ve hiçbir durum, bunu değiştirmeyecek.

-Onur

KARANLIĞIN FISILTILARI

Miller'ın kendine has Noir tarzı isminin bu kadar yükseklere çıkmasındaki en büyük etken. Karanlıktan beslenen kelimeleri, zekice dokunmuş monologlarının, kendinizi okuduğunuz karakterin yerine koymanızı, resmen içilen sigaranın dumanını üflemenizi sağlayan hissiyat betimlemelerinin en iyi örneklerinden olan Sin City'de doruk noktasına çıkar. Her konuşma balonunda, her kutucukta o burukluğu, kirli havayı, o yozlaşmış toplumu hissedersiniz.

Özellikle Daredevil hikâyelerinde yer yer Hristiyan Sembolizminden faydalanmayı ihmal etmez, nitekim kendi de Katolik'tir. Dizide Matt Murdock'un rahiple konuşmalarından mest oluyorsak, Sin City'de Marv'ın rahiple etkileşiminden buram buram yozlaşma kokusu alabiliyorsak bu Frank Miller'ın dehasındandır.

Klasik Amerikan tarzının üzerine kurduğu bu temalar ağırlıklı olarak kendi yetişme şeklini yansıtsa da hem yazarlığı hem de çizerliği çerçevesinde stilini başka şeylerle birleştirmekten çekinmez; bunu en büyük örneği olarak 84'te yazdığı Ronin'de hissedilen Fransa-Belçika ekolü ve mangadan esintileridir.

ÇİZGİLERDEN KAMERALARA

Frank Miller sadece çizgi roman endüstrisiyle haşır neşir olmadı tabii ki. Yapımcılık, yönetmenlik ve senaryo yazarlığı da yaptı. Robocop 2 ve 3'ün senaryolarını yazdı. Robert Rodriguez'le beraber yönettiği Sin City ile görsel anlamda çizgi romanın havasını yansıtmayı denedi. Siyah beyaz görselliğe çizgi romandaki önemli kareleri direk olarak alıp oturtarak kaynak materyale referansta harika bir iş çıkardığı film, bu alanda çıktığı en üst noktaydı. Çizgi roman endüstrisinin devlerinden Will Eisner'ın karakteri The Spirit için çektiği film ilk solo yönetmenlik denemesi oldu ve ne yazık ki eleştirmenlerden pek hoş yorumlar almadı. An itibariyle son yönetmenlik denemesi, yine Robert Rodriguez ile beraber çektiği ve vasatın üstüne çıkamayan Sin City: A Dame to Kill For.





THE DARK KNIGHT RETURNS



AŞK VE EVLİLİK

Frank Miller, yazıp çizdiği karakterlerdeki tutkuyu paylaşan biri olarak her daim "yoğun" bir kişilik oldu. Bu kadar büyük bir yıldızken, Sin City'de aşk ve tutkuyu böylesine baskın, böylesine yakıp kavurucu bir tema olarak kullanmışken Frank Miller'ın da gönül işlerinden nasibini almadığını düşünmek tabii ki pek akla yakın olmazdı. Nitekim aldı da, ülkemizde de yakın zamanda basılan The Dark Knight Returns de dâhil olmak üzere, 1984'te yazdığı Ronin'den 2000lere kadar çıkardığı işlerin büyük çoğunluğunu renklendiren Lynn Varley ile uzun süreli bir evliliği oldu Miller'ın. 2005 yılında, yani yıldızının dökülmeye başladığı zamanlarda ise eşiyle ayrıldı.



300 SPARTAN



BİR KAHRAMANIN OLMAZSA OLMAZLARI

- Bir kahraman, her şeyini feda etmekten çekinmez.
- Korku nedir bilmez.
- Büyük düşünür, küçük şeyler yapmaz.
- Fahişeymiş, kızılmış, sarışınmış fark etmez; kahraman, tüm kadınları sever.
- Çirkindir ve pis dövüşür. Ortalıkta heykel gibi dolaşmaz.
- Bir sebebe sahiptir ve terapiye muhtaç değildir.
- İçinde bir şövalye yatar ama bunu sohbet konusu yapmaz.
- İflah olmaz bir romantiktir.
- Yanlış anlaşılır ve ondan nefret edilir.

2015 YILININ KAÇIRILMAMASI GEREKEN FİLMLERİ



Hmm, aslında 2015 sinema açısından çok iyi bir yıl olmamış (yanlış mı girdik konuya?). Daha doğrusu "olacakmış da ucundan kaçırmış" gibi… Böyle diyoruz çünkü tüm sağlam filmleri 2016 başında seyredebileceğiz gibi duruyor. Halbuki bunları da hesaba katabilseydik bomba bir yıl olabilirmiş 2015. Fakat bu haliyle de köşeye atıp, kafamızı diğer tarafa çevirecek değiliz (koskoca bir yıl sonuçta). İstediğimiz bollukta süper filmle karşılaşamasak da es geçmememiz gereken incilerin çıktığını biliyoruz. Ve bu incileri bugün masaya teker teker dizeceğiz. Üstelik neden ve nasıl sorularıyla birlikte…

IMDB NOTU 7,4



MACBETH

Mavi boyayı yüzlerine çalmış adamların savaşına şahit olduk 2015'te, ama bu savaş meydanlarda verilmedi. Bu bilhassa bireylerin kendi içinde verdiği bir vicdan muhasebesiydi. Çatışmaydı. Kanlıydı. İhanetler ve kehanetlerindi sahne.

Macbeth, büyük oyuncuların büyük filmiydi ve damgasını önce kana batırıp, sonra ihtirasta dinlendirip, doğrudan zihinlere vurdu. Düşünsenize, **Shakespeare**'in *Macbeth*'indeki replikleri birebir almış ve filme yedirmiş bir eser var karşımızda. İskoçya'nın buz gibi havasını derinize enjekte eden, yemyeşil doğasıyla rahatlatmak yerine üzerinde hiç dağılmayan sisiyle tüylerimizi ürpertti. Macbeth ve Leydi Macbeth ile birlikte kirlendik. Sislerin içinde ölülerle yürüdük ve cadıların kehanetlerine kendimizi kaptırdık. İhanet ettik, halkları katlettik. Kısır kalmış eşimizin varını yoğunu bu güce yatırmasına seyirci kaldık.

Macbeth, monologları, basık atmosferi, rahatsız edici müzikleri ve izleyiciye ağır ağır yaptığı sorgulatmayla zor; ancak muazzam bir filmdi. **-Hazal**

Yönetmen: Justin Kurzel **Oyuncular:** Michael Fassbender, Marion Cotillard, Jack Madigan



IMDB NOTU 8,1

THE TALE OF THE PRINCESS KAGUYA

Ghibli filmlerini hep çok sevdik. Onların kendine has atmosferi, dünyaya bakışları ve incelikli karakterleri her daim kalbimizi çalmayı başarmıştır. Kaguya'nın farkı ise, bir masaldan uyarlanmasına rağmen son derece olgun ve gerçekçi bir film olmasındaydı. Özellikle kadının toplumdaki yerine bakışı, karakterinin iç dünyasını betimleyişi ve süslerinden arınmış sade görselliği akıllardan çıkmayacak bir film olması için yeterliydi. Bu karışıma usta işi bir anlatım ve **Joe Hisaishi**'nin yürek burkan müziklerini ekleyin. Elinizde son yılların en hüzünlü ve düşündürücü filmlerinden biri kalacaktır. Kiraz çiçeğinin rüzgâra direnişindeki güzellik ve kırılganlığı anlatabilir misiniz? Kaguya, işte bunu başarıyor. **-Eren E.**

Yönetmen: Isao Takahata **Oyuncular:** Aki Asakura, Tatekawa Shinosuke, Tabata Tomoko

IMDB NOTU 6,5



THE ASSASSIN

En son hangi filmde manzaralara bu denli hayranlıkla bakmıştım acaba? Veya ağır kamera hareketlerinin hipnotik etkisine kendimi teslim etmiştim? Bu bir rüya mıydı, yoksa uykuyla uyanıklık arasındaki o belirsiz anların yamacında mıydım aslında? İşte eski bir Çin öyküsünden uyarlanan *The Assassin*'i izlemek öyle bir his. Uçuşan perdeler, titreşen mumlar arasında kaybolup, başka bir âleme seyahat etmek gibi. Kuzenini öldürme göreviyle yurduna geri dönen kadın suikastçının sade hikâyesi muhteşem bir görsellikle anlatılırken, derinden gelen müzikler sizi bu mistik dünyaya çağırıyordu. Evet, yavaş ve herkese göre bir film değil bu. Ama her dakikası zarafet ve sinemanın büyüsü ile dolu. **-Eren E.**

Yönetmen: Hsiao-Hsien Hou
Oyuncular: Qi Shu, Chen Chang, Yun Zhou, Satoshi Tsumabuki

UZAK DURUN!



JUPITER ASCENDING

Wachowski kardeşlerin adıyla birlikte damarlardaki adrenalin oranını tavan yaptıran *Jupiter Ascending*, her hızlı çıkışın kafa üstü çakılmak da demek olabileceğinin acı bir kanıtı. Hâlen daha Wachowski adı geçince ilk *Matrix* filminin dijital dünyasına dalan zihinlerimiz böyle bir şeyi hayal dahi edemezdi. Ama oldu. **-Hazal**



FANTASTIC FOUR

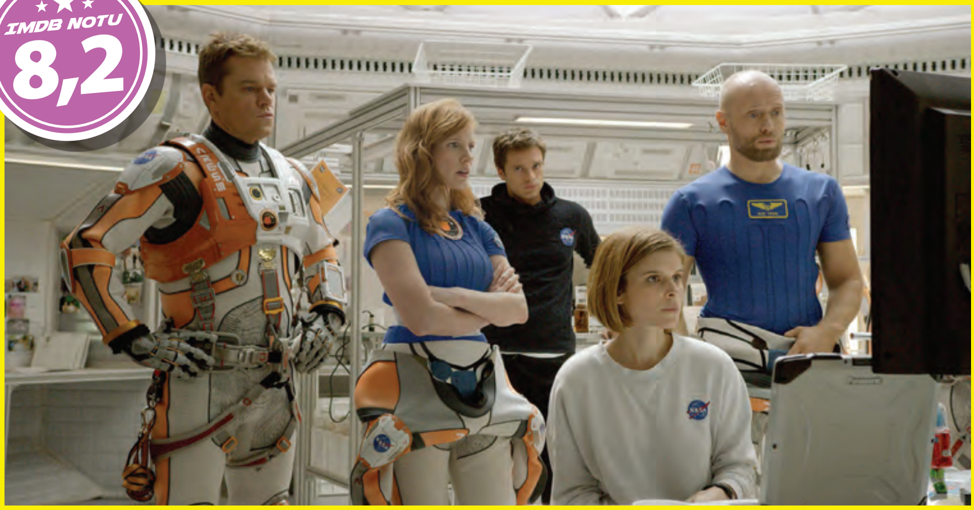
Marvel'ın esip gürlediği, DC'nin atağa kalktığı şu günlerde çizgiroman okurlarını utandıran nadir bir eser olabilmek ayrı bir gurur kaynağı olsa gerek. Önceki filmlerinde kötüydü, yenilenmiş bu halin de kötü F4... Koca bilim insanlarının ergen çocuklara dönüşmesini izlemek istiyorsanız yine de deneyebilirsiniz. **-Enis**



FIFTY SHADES OF GREY

Yasakçı zihniyetin parçası olmadım hiç, görsel erotizm ve pornoya desteğim bâkidir o nedenle. E pornonun kitap halini film yaptıklarında beklenti oldu tabii. Ama ne bulduk? "Gray" yazan kalemin ağza girip çıkması, yağmurla sönen libido ve yamru yumru birkaç softcore sahne. Sinema dilinde hiçbir şey anlatmayan, sözde üstlendiği görevi bile yerine getiremeyen, ABD'nin Yıldız Tilbe'si olan Beyonce cover parçalarıyla dolu rezil bir film anısı olarak kaldı 2015'te. **-Sarp**

IMDB NOTU 8,2



THE MARTIAN

Bu sene merakla beklediğim filmlerden birisi *The Martian*'dı. En son gerçekçi bilimkurgu izleyeli bir hayli oldu. Halen göz atmadıysanız diyebilirim ki film *Gravity* ve *The Moon* arasında bir yapım. **Andy Weir**'in gene aynı isimli kitabından uyarlama filmde Matt Damon, Mars görevine çıkan Ares 4 mürettebatından birisini canlandırıyor. Acil geri dönüş yapmak zorunda kaldıkları esnada Mars yüzeyinden ayrılırken işler ters gider ve kahramanımız Mark Watney Kızıl Gezegen'de mahsur kalır. Bu andan itibaren film, uzayda insana tamamen düşman bir gezegende Watney'in yaşam mücadelesini konu alıyor.

Mars'ta karşısına çıkan zorluklarla mantık çerçevesinde gayet güzel mücadele eden (bir *Interstellar* saçmalığı yok anlayacağınız) Watney'in hayatta kaldığını anlayan NASA artık bütün dünyanın yaşaması için tek yürek olduğu astronotunu oradan çıkarmak için kurtarma görevi düzenliyor. Ne diyeyim kitabını okumama rağmen filmin son sahnesinde acayip gerildim. İzlemediyseniz bu senenin en iyilerinden biriydi *The Martian*, kaçırmayın. **-Nurettin**

Yönetmen: Ridley Scott **Oyuncular:** Matt Damon, Jessica Chastain, Kristen Wiig

KINGSMAN: THE SECRET SERVICE

2015'in film dünyası açısından en hoşuma giden tarafı, beni iki adet sürprizle karşılaştırması oldu. *Mad Max*'ten de, *Kingsman*'dan da zerre beklentim yoktu. Fakat ikisi de beklemediğim şekilde tokatladı suratımı.

Casusluk filmleriyle çok aram yoktur. Öyle James Bond hayranı bir insan da değilim. O yüzden *Kingsman*'ın yaptığı casusluk göndermeleri, konuyu kendince dalgaya alışı çekmedi beni. *Kingsman*'ı asıl güzel yapan tarafı iyi düşünülmüş sahneleri, hızlı kurgusuydu bana kalırsa. Elimizde zaten klişe bir hikâye var demiş yapımcılar. Ve bu hikâyenin absürtlüğü üzerine vurgu yaparak, o absürtlükten çıkabilecek en iyi sahneleri çıkarmaya çalışmışlar. Usta işi koreografileri, izlerken keyif veren karakterleriyle bu yılın en sağlam aksiyon yapımlarından biriydi *Kingsman*. Hâlâ izlemeyenler var diye duyuyorum sağda solda... Lütfen, izleyin izlettirin. **-Enis**



IMDB NOTU 7,8

Yönetmen: Matthew Vaughn
Oyuncular: Colin Firth, Taron Egerton, Samuel L. Jackson

STEVE JOBS

Bu yıl üç tane sağlam filmde gördüğümüz Michael Fassbender'ın şimdiye kadarki en iyi oyunculuğuna ev sahipliği yapıyor *Steve Jobs*. Hani bu öyle bir performans ki, filmin her anında bu egosantrik adamı izlemenize rağmen sıkılmıyorsunuz. Hatta onun dehasına hayran oluyorsunuz. **Aaron Sorkin**'in artık nasıl yazdığını tahayyül edemediğim zeki ve karmaşık diyaloglarının gövde gösterisi şeklinde akan film, bize bu ikonik adamın zayıflıklarını da göstererek onu gerçek bir insana çeviriyor. Hani bu yıl hangi biyografi izlenmeli dediğinizde akla gelen ilk film *Steve Jobs*. Teknik ustalığı ve yönetmen Danny Boyle'un sahneyi oyuncularına bırakan alçakgönüllü tavrıyla da alkışı hak ediyor. **-Eren E.**



IMDB NOTU 7,7

Yönetmen: Danny Boyle
Oyuncular: Michael Fassbender, Kate Winslet, Seth Rogen, Jeff Daniels

IMDB NOTU 7,8



LITTLE PRINCE

Geçen ayki uzun yazımda alıntıladığım gibi; "büyümek mesele değil, önemli olan unutmamak" düsturunu benimseyen bu sımsıcak filmi tüm animasyon severlere rahatlıkla önerebilirim. *Küçük Prens* ve onun öyküsünün temsil ettiği değerli duyguları içeriğinde barındırması bir yana, o dünyaya yaptığı eklemelerle de cesur bir film bu. Ana karakter olan küçük kızın yaşlı komşusuyla kurduğu dostluk üzerinden ilerleyen yapım, çocuklara verdiği naif mesajların yanında büyüklere de unuttukları çocukluklarına nostaljik bir dönüş bileti olma görevini layığıyla yerine getiriyordu. **-Eren E.**



Yönetmen: Mark Osborne **Oyuncular:** Mackenzie Foy, Rachel McAdams, Jeff Bridges

NEREDE KALDINIZ?

2015'te çıkan bu beş filmi henüz izleyemedik ama ısrarla beklemek için sebeplerimiz hiç de az değil.



1

THE REVENANT

Her ne kadar Oscar'ı gene kaptıracak gibi dursa da Leo'nun bu vahşi western'deki performansı ve filmin muazzam görüntüleri çok konuşuluyor. Gerçek doğada eziyete dönüşen çekimleriyle de tartışılan film, sorunlu bir yapım sürecinden geçmiş olsa da aldığı iyi eleştiriler verilen emeğe değdiğini gösteriyor.



2

THE HATEFUL EIGHT

Tarantino'nun az olaylı, bol konuşmalı bu sıra dışı western filmi senaryosu ve oyuncululukları ile kendinden bir hayli söz ettiriyor son günlerde. Film, hayli derin mevzuların masaya yatırıldığı konusu bir yana, kara komedi sularında gezen espri anlayışı ve üç saatlik süresiyle epey ilginç bir seyirlik vaat ediyor.



IMDB NOTU 8,4

INSIDE OUT

Pixar'ın dönüşü 2015'te bomba gibi oldu! Çünkü *Inside Out* ile birçoğumuzun şu aralar yaşadığı, kimilerimizinse çoktan geride bıraktığı bir döneme dair düşüncelerimizi alt üst etti. Pixar bize "büyümenin" ne demek olduğunu anlattı. Mutsuzluğun kıymetini bildirdi ve her değişimin ardından doğan güneşi gösterdi.

Riley'nin kafasının içindeki duygularla beraber olduğumuz *Inside Out*'ta bir nevi bize ayna tutuldu. Riley taşındı, dostlarını kaybetti. Yeni evinden nefret etti ve giderek o mutlu çocuk olmaktan çıktı. Bu sırada iç dünyasında duyguları birbirine girdi, anılarının ve hayallerinin inşa ettiği somut karşılıklar yerle bir oldu. Fakat ne oldu? Riley büyüyordu. Riley büyüdükçe dünyası da değişiyordu. Ters yüz olan duyguları da bunu onunla birlikte tecrübe ediyordu ve biz her birini çok sevdik! Dahası, mutsuzluk olmadan mutluluğun kıymetini bilemeyeceğimiz gibi bir mesaja da sahip, özel bir yapımdı. Ah Pixar, ah. Fena vurdun bizi be. **-Hazal**

- **Yönetmen:** Pete Docter, Ronnie Del Carmen
- **Oyuncular:** Amy Poehler, Bill Hader, Lewis Black



IMDB NOTU 8,2

MAD MAX: FURY ROAD

Mad Max gösterime ilk girdiğinde "Furiosa's Road" diye dalga geçenler, "vay efendim feminist aksiyon filmi mi olurmuş" diye aşağılayanlar olmuştu. Elbette erkeklerin kurduğu bir dünyada şaşılmayacak eleştirilerdi bunlar. Lakin 30 yıllık aradan sonra yollara dönen yorgun savaşçının derdi de tam olarak buydu. Erkeklerin kurduğu medeniyet çoktan çökmüştü ve meseleye kadın elinin değmesi bir şeyleri değiştirebilirdi. Kusursuza yakın ve görsel şiir niteliğinde bir aksiyon filmi olmasının dışında; çevreci göndermeleri, güçlü karakterleri ve (tabii ki :) alevli gitarcısıyla akıllarda kalan yapım yeni başlayan ödül sezonuna da tam gaz girerek rüştünü ispatlamayı sürdürüyor. Devam filmleri nasıl çıkarsa çıksın, *Fury Road* her daim seriyi dirilten ve "içi dolu aksiyon filmi nasıl çekilir" konusunda ders görevi görebilecek kadar başarılı bir yapım olarak hatırlanacak. 2015'in en iyisi! **-Eren E.**

Yönetmen: George Miller **Oyuncular:** Tom Hardy, Charlize Teron, Nicholas Hoult



IMDB NOTU 8,7

STAR WARS: THE FORCE AWAKENS

1983 ilâ 1999 yılları arasında Lucasfilm nasıl para kazandı dersiniz? Expanded Universe ile tabii ki. Kitaplar, çizgi romanlar, yani Star Wars evrenini çok daha ciddi ve saygın kılan eserler sayesinde. Star Wars hiçbir zaman altı filmi izleyip geçen ortalama izleyici için değildi zaten. Ep VII de tam bu temeller üstünde, hatta ilk kez gelişimini gösteren karakterlere ve Prequels'ın rezil kurgu hatalarının ötesinde derli toplu bir yapıya sahip. JJ Abrams'ın bir giriş hikâyesi olarak çektiği *The Force Awakens*, John Williams'ın eskilerden bambaşka (ve daha da olgunlaşmış) tınılarıyla güzel bir önsöz resmen. Biraz acele hissettiriyor, biraz hüznü var içinde. Türk dizisi bakışlarının da varlığı yadsınamaz tabii. Ama 2015'te Star Wars'un yeni macerası beklediğimizden çok daha iyi başladı, sonu için de umut vadediyor. **-Sarp**

Yönetmen: JJ Abrams **Oyuncular:** Harrison Ford, Mark Hammil, Carrie Fisher, Daisy Ridley, John Boyega, Oscar Isaac

NEREDE KALDINIZ?



3

CREED

"Bu da nerden çıktı şimdi?" dedirten filmlerden biriydi Creed ilk bakışta. Sevilen boks serisi Rocky'nin devamı olan yapım hakkındaki beklentiler karışık ve umutsuzdu. Fakat kazın ayağı öyle çıkmadı, hatta Stallone yıllar sonra oyunculuk dalında adaylıklar kazandı ve film övgülere boğuldu. Seriye aranan taze kan nihayet bulunmuştu.



4

CAROL

İmkânsız ve tutkulu bir aşkı anlatan Carol özellikle başrollerdeki oyuncuların performansı ve yönetmen Haynes'ın kusursuza yakın rejisiyle övgüleri topluyor. 1950'lerin muhafazakâr toplumuna başkaldıran iki kadının aşkı mevzusu uzaktan klişe gibi dursa da, bunun işlenişi ve oyunculuklar için es geçilmeyecek bir film Carol.



5

SICARIO

Aslında bu Eylül'de sinemalarda çok kısa bir süreliğine gösterilmiş olsa da kaçırdığımıza üzüldüğümüz yapımlardan biri oldu Sicario. Meksika'daki uyuşturucu trafiği üzerine aksiyon ve gerilim tavan yaptığı ve üst düzey oyunculuklara sahip bir öyküyü anlatan filmin blu-ray'ini raflarda gördüğünüz anda kapın.

BLU-RAY

UZAYDA GEÇEN AŞKSIZ FİLMLER HARİKA!



THE MARTIAN

MARSTA HAVALAR NASIL MARK?

Yönetmen: Ridley Scott **Oyuncular:** Matt Damon, Jessica Chastain, Jeff Daniels, Sean Bean **IMDb Notu:** 8,2

Ridley Scott kimdi önce bir onu hatırlayalım:

- Russel Crowe'un adam kestiği Gladiator. Cennetin Krallığı, Blade Runner...
- Sahi bir de Alien vardı, adamın içinden ecübük bişi çıkınca kapattıydım.
- Evet ya, onun öncesini de çekti geçenlerde, o da uzaylı falan tuhaf bir şeydi.
- Aynen, adam uzay filan seviyor işte.
- Yeni filmi çıkmış şimdi Marslı diye, komikli diyorlar.
- Olur mu olm, uzayda şaka mı yapılırmış hiç!? ...

Ama yapılıyormuş arkadaşlar. Çok da iyi oluyormuş, çok da güzel oluyormuş. Sağda solda rastlayabileceğiniz eleştirilerde söylendiği gibi evet, bu film kocaman bir NASA reklamı olarak görülmeye son derece müsait, sürekli bilim insanlarını ve bilimi öven bir yapıda çekilmiş ve karakterler sorunları genelde zekâlarıyla çözüyorlar yumrukları yerine. Evet, bu filmde aşk hiçbir şeyi halletmiyor ve sevgi evrenin bilmem neresinden çıkıp da adamımızı kurtarmıyor. Ne tuhaf değil mi? Sırf bu saydığım meziyetlerinden dolayı *The Martian*'ı ne kadar övgüye boğsam azdır aslında.

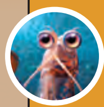
Ama durun, daha konudan bahsetmedim bile; NASA'nın bir Mars görevinde aniden çıkan fırtına sonucu kaybolan ve öldüğüne kanaat getirilen astronot Mark Watney aslında yaşamaktadır ve ekip arkadaşlarının gidişiyle Mars'ta bir başına kalmıştır. Filmin buradan sonrasının detayına girmeyeyim pek ama Watney'in Mars'ın zorlu koşullarında hayatta kalmaya çalışması üzerine kurulu senaryonun bunu olabilecek en anlaşılır ve eğlenceli yollardan anlattığını söylemeden de geçmeyeyim. Ayrıca dünyadaki ekip de armut toplamayarak Watney'i geri döndürmek adına zamanla bir yarışa girmekte gecikmiyor. Bu yarış hissi ve Mars'ın Watney'e sürekli olarak çözülecek yeni problemler sunması ve **Matt Damon**'ın da hiçbir anında sıkıcı olmaması filmi alıp götürüyor zaten. Yönetmen Scott'ın burada insan zekâsının erdemlerine ve varoluşçuluğa yaptığı güçlü vurgu dikkat çekiyor. Aynı şekilde filmde herhangi bir kötü adamın olmaması, aksine insanlık olarak ortak bir amaca dönük çalıştığımızda neler başarabileceğimizi hatırlatması yönünden de alışılmadık bir mesaj veriyor *The Martian*. Kimileri bu mesajı fazla pozitif ve gerçeklikten yoksun bulacak olsa da bu onların kendi umutsuz ruhlarının yansımasıdır diyor ve ihaleyi büyüterek diyorum ki; "Evet, insanlık olarak birbirimizin canına okumaya fazlasıyla hevesliyiz ama bu bir gün ortak bir gelecek kurmak için birleşmemizi engelleyemez". İşte, *Marslı* bu fikri hatırlattığı için bile değerli bir film gözümde. **-Eren E.**

BİR ADET MATT DAMON ARANIYOR



SAVING PRIVATE RYAN (1998)

2. Dünya Savaşı'nda üç oğlunu kaybeden acılı annenin cephede bir yerlerde kaybolan dördüncü oğlunu (tabii ki Damon) kurtarmak için seferber olan ufak bir birliğin öyküsü anlatılıyordu.



HAPPY FEET 2 (2011)

Matt Damon bu kez okyanusta yolunu bulmaya çalışan bir kril (balinaların bir lokmada on binlercesini yediği turuncu deniz canlıları) rolündeydi.



INTERSTELLAR (2014)

İnsanoğlunun yaşanılabilir gezegen arayışı dolayısıyla dönüşü olmayacak şekilde uzaya gönderilen astronotlardan biriydi Dr. Mann (Damon). Vardığı gezegenden yolladığı sinyal sayesinde bulunuyordu bulunmasına da... Neyse gerisini siz izlerken görün.

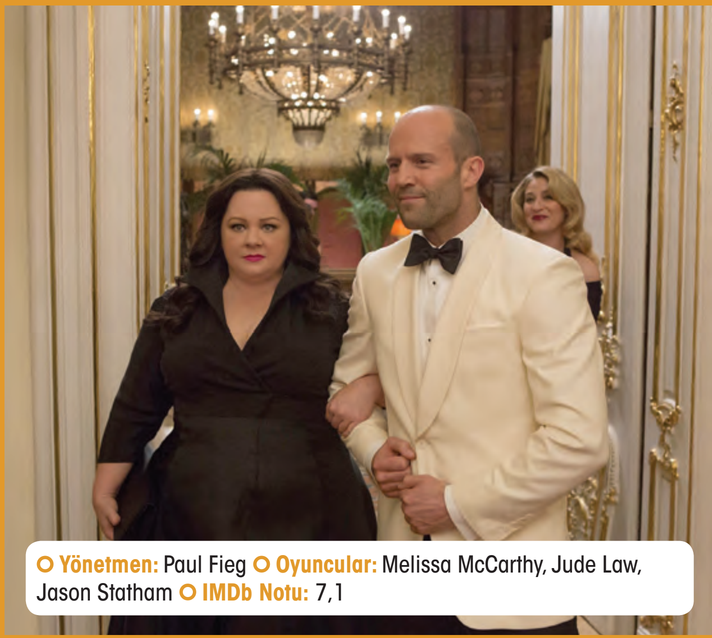
EDİTÖRÜN NOTU: *Filmlerin ne kadar eğlenceli ve ilham verici olabileceğini unuttuysanız eğer, "Marslı" hatırlatmak için burada. Uzayda mahsur kalmış adama güldüm yahu 2 saat boyunca, daha ne olsun?*

★★★★☆

SPY

Bugüne kadar izlediğimiz klişe casus filmlerinden daha klişe bir şey varsa o da bu tarz casusluk filmleriyle dalga geçen klişe komedi casusluk filmleridir herhalde (tanıma gel). Aslında ezik olan ana karakterimizin eziklik vurgusu üzerine biraz komedi ve sonunda ezik karakterimizin biraz da şans eseri kötü adamı yenmesi... *Spy*'ı ilk gördüğümde de buna benzer bir şeyle karşılaşacağımı düşünmüştüm. Kilolu bir kadın bir anda saha ajanı olur ve olaylar gelişir... Aslına bakarsanız haklı da çıktım. *Spy* temelinde bu filmlerde gördüğümüz şeyleri tekrar bize gösteriyor. Fakat onu öne taşıyan konu, bu tarz filmlerde görmeye alışkın olmadığınız tarzda mizah unsurlarını da içinde barındırması. Kullandığı dil sertleşebilirken, şiddeti ekran önüne taşınmaktan hiç çekinmiyor. Başarılı yazılan karakterleri, bu karakterlere can veren güçlü oyuncu kadrosu ve kullandığı mizah üslubu konusunda çekinceleri olmaması bu klişeyi yetişkin sınıfına hitap eder hale getiriyor. **-Enis**

EDİTÖRÜN NOTU: *Müthiş oyuncular ve o oyunculara emanet edilmiş keyifli karakterler Spy'ın komedi konusundaki en güçlü noktası...* ★★★☆☆



Yönetmen: Paul Fieg **Oyuncular:** Melissa McCarthy, Jude Law, Jason Statham **IMDb Notu:** 7,1



BEASTS OF NO NATION

Netflix'in ilk sinema çıkarması çoğunluğun hoşuna gitmeyecek tartışmalı *(neyi tartışıyorsak gerçi? Çocuklar savaşmamalıdır. İşte, o kadar!)* bir konuyu, olabildiğince gerçekçi bir şekilde ele alıyor. Hatta diyebilirim ki bu film zamanla *Full Metal Jacket*, *Apocalypse Now* gibi klasiklerin yanında anılabilir. Henüz bir çocuk olan Agu'nun ailesini kaybettikten sonra sürüklendiği iç savaş serüveni izleyene bir ömür gibi geliyor ve tıpkı Agu gibi biz de resmen cehennemi yaşıyoruz. Önemli bir film bu. Duygu sömürüsü yapmayan, ucuz hamlelerle seyirciyi tatmin etmekle uğraşmayan, derdi gerçekler olan bir yapım. Evet, MGS V Afrika'daki çocuk asker sorununu "gösteriyordu" ucundan. *Beasts* ise bunu tüm çıplaklığı ile "anlatıyor" seyircisine. Bittiğinde moraliniz bozulacak ve gününüzün geri kalanı iyi geçmeyecek belki. Ve sonra unutacaksınız bu filmi, o çocukların yaşadıklarını. Aklınıza bir perde çekecek, görüp duymak istemediklerinize sırtınızı döneceksiniz. Orada ise cehennem devam edecek... **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Uzun zamandır izlediğim en korkunç ve zor filmdi bu. İzledikten sonra sorduğum soruların cevaplarını insanlık halen bulamadı, belki de hiç bulamayacak.* ★★★★☆

Yönetmen: Cary Joji Fukunaga **Seslendirenler:** Abraham Attah, Idris Elba, Emmanuel Nii Adom Quaye **IMDb Notu:** 7,9

FANTASTIC FOUR

İlk izleme çabalarımda ne kadar dinç olursam olayım televizyonun karşısında iki kere sızmayı başardığımı söyleyerek başlamalıyım **Josh Trank**'ın talihsiz *Fantastik Dörtlü*'sünden bahsetmeye. Aslında *Chronicle*'ın yönetmeni olan Trank'ın yönettiğini ilk duyduğumda epey heyecanlanmıştım. Filmi izlerken de başta neden bu kadar gömüldüğünü anlayamadım. Bir sorun yoktu filmde, "Ekibin özgün hikâyesine değişik yaklaşmışlar" diyordum ki film aksiyonun başlaması ile "ben cidden olmadım" diye haykırmaya başladı. Süper kahraman filmlerinin en keyifli kısmı olan güçlerin keşfedildiği bölümlerin anlatılması bir yana, ekibin kendi içindeki sıkıntıları ana sınıfı piyesi tadında triple geçiyor. Dr. Doom'un harcanıyor olmasına değinmiyorum bile. Başlarda inanmadığım "filmin telif hakları elde kalsın diye sesiz sedasız çekildiği" dedikodusuna şimdi tüm organlarımla inanıyorum galiba. **-Emre K.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Dr. Doom'u sevenler, Fox binası önünde eylem yapmak için bana ulaşın!* ★☆☆☆☆

UZAKTAN İZLE!



Yönetmen: Josh Tank **Oyuncular:** Miles Teller, Kate Mara, Michael B. Jordan, Toby Kebbell **IMDb Notu:** 4,3



DANZIG - SKELETONS

GEÇMİŞE HESAP VERME ZAMANI

Sevgili okur, şahsımdaki Misfits ve **Danzig** sevgisinin en az Glenn'in göbeği kadar büyük olduğundan haberdar mıydın? Dolayısıyla Danzig'in 27 Kasım'da gelen *Skeletons* albümünü, çıktığı anda, gürültülü bir barda kulağımda kulaklıkla dinlemeye başladım.

2010'dan beri yaptıkları ilk albüm olmakla birlikte, *Skeletons* aynı zamanda kapağında **Kayden Kross**'un yanında duran Danzig'in, yıllardır Misfits günlerinden kalma yüz boyalarını sürdüğü de ilk albüm. **Glenn Danzig**'in büyürken dinlediği, 1960-80 yılları arasından en sevdiği 10 şarkının cover'larından oluşan albüm, aslında çok daha fazla parçadan oluşuyormuş ama Glenn en sevdiklerini seçmek zorunda kalmış.

Fakat albümün sert tarafı, sesinden ziyade maalesef ulaştıracağım haberlerde daha çok: *Skeletons* bir anlamda Danzig'in bu işler için biraz yaşlanmış olduğunun en net örneği. Albüm gelmeden önce de bunun öncekilerden farklı olacağını tahmin ediyorduk fakat bu defa parçaların çoğunda vuruculuk ciddi anlamda eksik. *Find Somebody* ve *Let Yourself Go* parçalarındaki lo-fi Misfits havasını ayrı tutarak konuşuyorum, albümün büyük çoğunluğu **Tommy Victor**'un gitardaki heyecansızlığı (nefret kalkanları devrede) ve Danzig'in vokallerdeki ton hatalarında eriyip gidiyor. Emin olun, tüm albümü en az 100 kere baştan dinledikten sonra yazıyorum bu satırları ve bu albümün efsanevi olmasını hepiniz kadar ben de istedim. Fakat bana hak vermek için tek yapmanız gereken, albümü dinlerken bunun Danzig olduğunu unutup, sanki internette arkadaşınızdan gelen rastgele bir linke tıklamışsınız ve açılan şarkıları dinliyormuşsunuz gibi düşünmek. Alt metin ortadan kalktığında, boş bir tuvalette bağıran yaşlı bir adamın sesi gibi gelen albüm, belki yıllardır yapmak istediği bir proje olması sebebiyle Glenn'in içini rahatlatmış olabilir, fakat birçoğumuz için doğruluğu çoktan kanıtlanmış bir şeyin hatırlatıcısı oldu: Herkes heavy metal yapmak için fazla yaşlandığınızı söylüyorsa, büyük ihtimalle öyledir :(**-Erim**

EDİTÖRÜN NOTU: *"Skeletons" acaba albüm yüzünden kemikleri sızlayan şarkıcılara ithafen mi koyulmuş bir isim?* ★★☆☆☆



COLDPLAY

A HEAD FULL OF DREAMS

Coldplay, bir önceki albümü *Ghost Stories* ile hayaletleri bile uyuttuktan hemen bir yıl sonra "yahu biz ne ettik, dur bakalım bir de şöyle deneyelim" dercesine çıkardığı *"A Head Full of Dreams"* ile daha enerjik bir yapıya bürünmüş görünüyor. Eski albümlerden A *Rush of Blood to the Head* ile benzeşen yapısı ve pop melodilerin alternatif rock kısmına baskın gelmesi sayesinde daha hafif ve eğlencelik bir albüm olmuş bu. *Hymn for the Weekend*, *Adventure of a Lifetime* ve *Army of One* gibi şarkılarda daha çok hissedilen bu stil albümü daha kolay dinlenip tüketilebilir bir hale sokmuş ki, zaten grubun istediği de biraz buymuş gibi geldi bana. Kapak tasarımından sözlerine, kıpır kıpır melodilerinden genel enerjisine kadar içinizi açacak, slow'larıyla da üzmeyen bu albümü yaklaşan kış gecelerinde biraz rahatlamak ve gelecek baharı anımsamak adına dinleyebilirsiniz keyifle. **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Ne eksik, ne fazla. Coldplay gibi Coldplay isteyenler için rengârenk bir yılbaşı armağanı.* ★★★☆☆





ARTHUR C. CLARKE

ÇOCUKLUĞUN SONU

BİLİMKURGU ÜSTADINDAN KOZMİK BİR TOKAT

Bilimkurgunun en büyük üç ustasından biri olan Arthur C. Clarke'ı dilimizde okumayalı çok uzun bir zaman olmuştu. Hem başarılı bir yazar, hem de tarihimize damga vurmuş, NASA'nın ilah kabul ettiği bu mucidin eserlerine uzun bir aradan sonra tekrar kavuşuyoruz!

Daha önce Son Nesil adıyla basılmış ve geçtiğimiz günlerde dizi uyarlaması başlamış olan Çocukluğun Sonu, Clarke'ın belki de en düşündürücü eseri. Düşünsenize, bilinmeyene karşı doğamızda olan o malum korku ya atalarımızdan değil de, gelecekten bize bir miras kaldıysa? Şaşırdınız, değil mi? Ama Clarke bu; düşünülmeyeni düşünmek onun işin.

Bu bir uzaylı istilası hikâyesi ama bildiğiniz şekilde değil. Çünkü dünya dışı varlıklar geldiğinde insanlığın en büyük sorunlarını tek tek çözecekler. Sonra Altın Çağ başlayacak ve ardından insanların çağı... Bu çağa hazır mısınız gerçekten? Çünkü Clarke insanoğlunun kaderini, uygarlık kavramını ve bize dair daha birçok hatalı şeyi masaya yatırıyor. Bu eser hem bir ütopya, hem de bir distopya. Diyorum ki, bu bir kitap değil, kehanet. Ve bu tanıtıma bakarak kitaba dair her şeyi öğrendiğinizi sanıyorsunuz, değil mi? Oysa henüz hiçbir şey görmediniz... Hiçbir şey! **-Hazal**

EDİTÖRÜN NOTU: *Biz insanlar kendimizi çok büyük sanıyoruz ve bu kitap bizim tüm bu kibrimize kozmik bir tokat atıyor.* ★★★★★

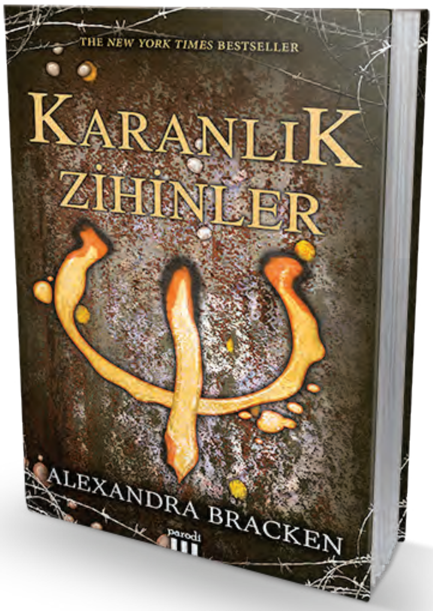
ALEXANDRA BRACKEN

KARANLIK ZİHİNLER

BEŞ RENKLİ GENÇLER

"Gençlik – aksiyon" türü diye tanımlayabileceğimiz bir kitap okudum bu ay. Alexandra Bracken genç bir yazar ve gençlerin hoşuna gidecek bir roman (roman üçlemesi) kaleme almış. Yakın ve distopik bir gelecekte, ABD'de yaşayan 11 – 18 yaş grubu ergen ve genç yetişkinlerin arasında, teşhisi konulamayan tehlikeli bir zihinsel – sinirsel hastalık baş gösterir. Bu yaş grubundaki tüm çocuk ve gençler toplama kamplarına alınırlar.

Doğaüstü zihinsel yeteneklerini kontrol edemeMekten, kamptan kaçırıldıktan sonra tesadüfen tanıştığı dostlarına zarar vermekten korkan bir genç kızın ağzından dinliyoruz hikâyeyi. Heyecanlı atmosferi, gençlerin tehlike karşısında birlik olmaları gibi bazı özelliklerini "Açlık Oyunları" serisine benzettim sayfaları merakla ve hızla birbiri ardına çevirdikçe. Ruby ve özel yeteneklere sahip diğer genç arkadaşlarının soru işaretleriyle dolu ma-



cerasının ilk bölümünü keyifle okudum; basit bir dille yazılmış, hızlı, tempolu bir roman arayan tüm okuyucu dostlara da öneriyorum gönül rahatlığıyla. **-Noyan**

EDİTÖRÜN NOTU: *İhtiyar ve baskıcı otoritenin genç zekâdan nasıl korktuğunu anlatışı heyecan verici bu romanın.*
★★★★★



TERRY PRATCHETT

DİSKDÜNYA 4: MORT

ÖLÜM'ÜN İŞİNİ HER KİM YAPIYORSA O ÖLÜM'DÜR

Uzayda hareket eden dev bir kaplumbağanın sırtındaki dört filin üzerinde disk şeklinde bir dünya var, bilirsiniz. Hani şu Terry Pratchett'ın mizah ve hicvinin dibi olan, adına da Diskdünya dediği sisteminden bahsediyorum. İşte bu muazzam serinin, fantastik edebiyatın ve mizahın baş tacının yeniden baskısında 4. kitabı da bizlerle! Diskdünya'nın daima caps lock açık konuşan ve en sevilen yan karakteri Ölüm, bu defa başrole oturuyor! Üstelik sakarlıkta çığır açacak olan bir de ölümlü çırağı var: Mort. Biliyor muydunuz, Mort Fransızcada "ölüm" demek. Efendim? Tabii ki de Pratchett zeki bir adam. Yoksa siz hâlâ onun göndermelerle dolu, hicvin doruk noktası serisini okumadınız mı? Acele edin, yoksa her bir fantastik edebiyat klişesinin bu çarpık varyasyonlarıyla tanışamaz ve sonucunda çokça üzülürsünüz. **-Hazal**

GEORGE SAUNDERS

PHIL'İN DEHŞET VERİCİ KISA SALTANATI

"MİLLETİN İRADESİNİ YERİNE GETİRİN!"

Makinemsi, biraz da bitkimsi, çocuklara harfleri öğreten çizgi filmlerden fırlamış karakterlerle bezeli bir dünya, yetişkinlere sert bir sistem eleştirisi getiriyor. Dış Horner'ın refah içindeki halkı, aynı anda sadece bir kişinin içinde yaşayabildiği ve geri kalan altı yurttaşın sıralarını beklediği İç Horner'a karşı her daim soğuk bir mesafeliliğe sahipti. Fakat bir gün İç Horner çektiğinde, içinde yaşayan tek kişinin bedeni Dış Horner'a taşar. Sonra ne mi olur? Beyni bulunduğu raftan fırladığında bağırarak konuşmaya ve faşist söylemlere girişmeye başlayan Phil adında, pek de zeki olmayan birine gün doğar. Artık Phil, Dış Horner halkının aklını, yırtınmaları ve trajikomik söylemleriyle çelecektir. Phil'in düşüşü en az yükselişi kadar hızlı. Ancak etkisi, kolay kolay silinmeyecek cinsten. **-Hazal**



1. SEZON

INTO THE BADLANDS

SORUN SİLAHLAR DEĞİL, İNSANLAR

Dün *Kingsman*'i izlerken (evet yeni izledim) ne zamandır bu kadar güzel macera filmi izlemediğimin farkına vardım. Hatta *Kingsman*'i bir casus filmi olarak *Mission Impossible 5*'ten ve son dönem James Bond'larından açık ara daha başarılı bulduğumu söylemem lazım. *Into the Badlands*'i ilk gördüğümde, izlemeye başlamadan evvel fazla bir umudum yoktu zira yeni dizilerin çoğu ikinci sezonu göremeden heder oluyor. Sonra dizi başladı, ilk on dakikası geçti ve Sunny karşılaştığı kaçakçılardan birini kuyruk sokumundan ikiye katlayarak belini kırdı. İşte o an dedim ki: "Oh beybi beybi ben sana aşık oldum." *Kingsman*'dekiyle aynı heyecanı yakalamış, kültürel orgazma ulaşmıştım.

Diziyi izledikten sonra çizgi romanı falan var zannettim ama maalesef öyle bir şey yokmuş. Doğrudan dizi için yaratılan distopik ve felaket sonrası bir dünyası var Into the Badlands'in. Kimsenin hatırlamadığı kadar geçmişte kalan büyük savaşlardan sonra dünyanın anasını ağlatmışız. İnsanlık darmadağın olmuş. Yolunu kaybetmiş bu kişileri de Baron denen liderler bir araya getirmişler. Yedi Baron ve onların yedi klanı gibi düşünün. Kurtarıcıları olduğuna inandıkları baronlara sığınan insanlar onların hizmetkârı haline gelmiş. Bu yeni ve umutsuz dünyada Baronlar ateşli silahları yasaklamış. İlk başta garip gelse de insanlar kolay kolay ayaklanmasın diye bu yola başvurduklarını düşünüyorum. Her baronun sadece yakın dövüş silahları kullanan ve Uzakdoğu dövüş sporları ustası olmuş kendine ait bir ordusu var. Her Baron bölgesinde farklı bir şey yetiştiriyor. Ana kahramanımız Sunny'nin Baronu Quinn'in bölgesinde haşhaş, Widow'unkinde ise petrol bulunuyor mesela...

Dizinin en çarpıcı yanı, vahşi ve tadını tuzunu kaçırmadan kanlı olması ama bunlardan da önemlisi müthiş dövüş koreografilerine sahip bulunması. Sinema filmi kalitesinde, üzerinde çok çalışılarak hazırlandığı belli dövüş sahnelerini çekerken eminim bir hayli uğraşmışlardır. Widow'un ninja benzeri klanı, Quinn'in modern samuraylara benzer Kırpıcıları, *Fallout* benzeri bir dünya, yeri geldiğinde bir noir havası, feodal sistem ve buram buram Uzakdoğu... Bütün bunların karışımı *Into the Badlands* bana kalırsa uzun süredir çıkmış en başarılı ve yaratıcı yapımlardan. Yalnız ne yazık ki AMC ilk sezon için sadece 6 bölüm istemiş. Yani siz bu yazıyı okurken dizi çoktan final yapmış olacak... Mutlaka izleyin derim. **-Nurettin**

EDİTÖRÜN NOTU: *Kanadığı zaman anormal güçlere sahip olan M.K.'nin başına ne gelecek göreceğiz. Sağlam yorumlar alan dizinin ikinci sezonu bence garanti.* ★★★★★

Yapımcılar: Alfred Gough, Miles Millar **Oyuncular:** Daniel Wu, Aramis Knight, Emily Beecham, Marton Csokas
IMDb Notu: 8,2 **Yayınlandığı Kanal:** AMC



1. SEZON

MASTER OF NONE

New York'ta yaşayan 30 yaşındaki aktör karakterimiz Dev, şimdiye kadar pek başarılı projelerde yer almamış Hint asıllı bir adam. İlginç bir arkadaş gurubu var ve başlarına tuhaf şeyler geliyor. Oynadığı tek reklam filminden aldığı dönem telifleriyle geçimini sağlıyor ama onun gözü büyük projelerde. Evet, buraya kadar klasik, bin bölümlü herhangi bir Amerikan komedisi gibi gözüküyor. Bu bilgilere dayanarak *Master of None*'ın 30 dakikalık çıtır çerez, kafa dağıtmalık mola dizisi olacağını düşünüyordum. **Aziz Ansari**'yi de pek takip etmem ama "*Comedy Central Roast of James Franco*"da olduğu kısımlarda pek eğlenmiştim ve bu referansla *Master of None*'a başladım. Beklediğim basit komediyle yakından uzaktan alakası yoktu dizinin. Öyle gerçekçi ve öyle doğru konulara yine öyle doğru şekilde el atmışlar ki her bölümü "harbiden böyle ha" diye diye izlemekten başka çare bırakmadı. Göçmenliğin, azınlık olmanın ve farklılığın üzerinde durulan dizinin değindiği konuların seçimi, işleniş şekli, anlatım tarzı o kadar samimi ve doğal ki sanki çok yakın bir dostunuzun başından geçenleri izler gibi izliyorsunuz. **-Emre K.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Ne iyi olmuş da tek bir konuda ustalaşmamışsın Aziz efendi.* ★★★★☆

Yapımcılar: Aziz Ansari, Alan Yang **Oyuncular:** Aziz Ansari, Noël Wells, Lean Waithe, Eric Wareheim **IMDb Notu:** 8,5 **Yayınlandığı Kanal:** Netflix

THE LEFTOVERS

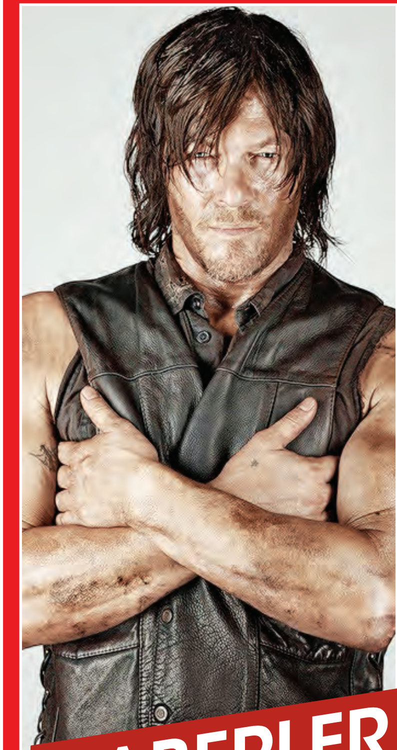
2. SEZON



Bazen sırf o anda yapacak daha iyi bir şeyiniz olmadığı için bir diziye başlarsınız... Birkaç bölüm izledikten sonra, amacınızdan ne kadar saptığınız ortaya çıkar: Artık o dizi bitene kadar rahat uyuyamayacağınızı, midenize ayrılmak bilmeyen bir yumruğun oturacağını anlamışsınızdır. *The Leftovers* da o dizilerden biri benim için. Gizem unsurları barındıran kaliteli bir dram izleyeceğimi önceden okuduğum birkaç yorumdan çıkarmıştım çıkarmasına ama seyrettiğim en iyi yapımlardan biri olmasını hiç beklemiyordum. Dünya nüfusunun yüzde ikisinin bilinmez bir nedenle kayboluşunu konu alan *The Leftovers*, olayın perde arkasını insanlar üzerinden kurcalıyor. En yakın dostlarını, ailesini kaybeden insanların neler hissedeceği, hayata nasıl tutunacağı gibi konuları ustalıkla işliyor. Acaba bu %2 nereye gitti diye düşünmek yerine geride kalan karakterlerin ruhsal bunalımlarının tam ortasına giriveriyorsunuz. Bunun üstüne inşa edilen sürpriz olaylar da izleyiciyi sürekli diken üstünde tutuyor. Neredeyse her bölüm gözlerinizi yaşartacak kadar kaliteli bir dram sunan *The Leftovers* ikinci sezonuyla dizi tarihindeki en iyi sezonlardan birini yaşattı bana. Kafa dağıtmaktan öte kafanızın içine yerleşecek, kalbinize yapışacak bir dizi arıyorsanız, şu an cevaba bakıyorsunuz. **-Furkan K.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Televizyon tarihindeki en iyi dramalardan biri. İzleyin, izlettirin.* ★★★★★

Yaratıcılar: Damon Lindelof, Tom Perrotta **Oyuncular:** Justin Theroux, Carrie Coon, Christopher Eccleston, Liv Tyler **IMDb Notu:** 7,9 **Yayınlandığı Kanal:** HBO



HABERLER

WALKING DEAD'İN DARYL'I ISIRILDI...

Bir fan buluşması olan Walker Stalker Con'da Daryl karakterine can veren Norman Reedus bir kadın tarafından ısırıldı. Zombi temalı bir etkinlikte insanın başına daha normal bir şey gelemez herhalde.

CRITICS' CHOICE ÖDÜLLERİ İÇİN ADAYLAR BELLİ OLDU

Televizyon eleştirmenlerinin düzenlediği Critics' Choice ödül töreni için adaylar belli oldu. Pek çok dalda ödül verilecek olan törende göze çarpan üç dizi var: 8 dalda aday gösterilen Fargo ve 6'şar dalda yarışacak olan The Leftovers ile Transparent.



MARTIN FREEMAN



ONE PUNCH MAN

AMİRİM BIRAKIN Bİ' YUMRUKTA BİTİREYİM İŞİNİ!

Baştan söyleyeyim güzel insanlar, animelerle çok aram yok fakat Ömer'i kıramadım ve *One Punch Man (OPM)* için söz aldım. O yüzden kusuruma bakmayınız (ya da bakınız, siz bilirsiniz).

Ancak animelerle aram yok deyince yanlış da anlaşılmasın lütfen. Hiç seyretmedim değil. 50'den fazla farklı anime seyretmişliğim vardır (vay vay vay). Özellikle shounen animeleri oldukça sever sayarım. Fakat anime izlemeye başladığım günden bu yana shounen türünde animelerle ilgili beni iyice bayan bir şey var; o da klişeler.

Bir örnek: Ana karakter biraz şapşik, adalete inanıyor falan ama güçlenmesi gerek... *10 bölüm sonra*... Evet, güçlendi, çok gaz, gaaazzz! *10 bölüm sonra*... Aha, ana karakter yine dayak yedi, güçlenmesi gerek... *10 bölüm sonra*... (Bu böyle gider). Açık konuşayım bu döngü beni oldukça bayıyor. Hem bu döngünün dışında bir şeyler sunan hem de içerisinde biraz eğlence barındıran bir şeyler izlemek istiyordum ki "*Tek Atan Adam*"la karşılaştım.

OPM, Saitama isimli hayattan bıkmış bir adamı anlatıyor. 22 yaşında canı sıkılan ve kahraman olmak isteyen Saitama, 3 yıl içerisinde dünyanın en güçlü adamı haline geliyor. Fakat bu durum oldukça canını sıkıyor. Hayattan zevk, tat gibi pozitif duygular alamıyor. Çünkü tüm düşmanlarını hiç ama hiç zorlanmadan tek yumrukta indiriyor.

Suratsız karakterimiz Saitama'nın macerasını eğlenceli kılan unsur bu sıkkınlığını her alanda gösterebilmesi. Anime klişelerinden biri olan "düşman karakterlerin geçmişini anlatma" olayına Saitama'nın tepkisi oldukça sert: "Uzatma ve her şeyi 20 kelimede özetle!" Ayrıca çok önemli bir düşman bunun karşısında "birazdan sana özel saldırımı yapacağım, çünkü ben bu kainatın en korkunç, en güçlü, en haşmetli yaratığım!" diye bağırdığında kuru bir "O.K." diyebilmesi onun sıkkınlığını sizin eğlenceniz haline getiriyor.

Saitama'nın bu tepkisiz ve süper güçlü hâli, ortamları bir hayli şenlendirse de animenin akışı konusunda sıkıntı da çıkarabiliyor. Öncelikle *OPM*'nin çizimlerinin şahane olduğunu söylemeliyim; gayet akıcı, seyir zevki yüksek kavgalar görüyorsunuz. Ama Saitama'yı nadiren bu güzel aksiyonun içinde görebiliyoruz maalesef. Bu hoş kapışmalar genellikle yan karakterlerin işi oluyor. Saitama'nın dövüşlerini görememenizin sebebiyse kendisinin tek yumrukta düşmanları alaşağı etmesi. Adamlar koreografi çıkaramıyor! Dolayısıyla bazı bölümlerde bunun sıkıntısını çekiyor ve çok içli dışlı olmadığınız tiplerin savaşını izlemekle yetiniyorsunuz.

Zaten genel olarak *OPM* ile ilgili söyleyebileceğim tek ve en büyük sıkıntı da bu: Saitama'ya âşık oluyor, izlemelere doyamıyorsunuz ama yeri geliyor bazı bölümlerde Saitama'yı sadece iki dakika görebiliyorsunuz. İşin güzel tarafıysa o iki dakika için bile koca bir bölümün izlenmeye değer olması.

Henüz mangasına girişemediğim ama en yakın zamanda girişmek istediğim *OPM*, bu sezon 12. bölümüyle finalini yaptı. Bol gaz, bol görsellik, bol da mizah unsuru barındıran bu anime, bir de yan karakterlerini biraz daha sevdirebilirse (ki sevdirecek gibi) tadından yenmeyecek hâle gelir! **-Enis**

FACERIG'E ANİME EKLENTİSİ GELDİ, TÜM OFİSİN KARŞISINDA MAYMUN OLDUM! DEĞDİ Mİ? ELBETTE DEĞDİ! -ÖMER



HABERLER



● One Piece'in mangasında kendisini en çok özleten kişi **Sanji** şüphesiz. Oda Eiichiro müjdeyi verdi; 2016 Sanji'nin yılı olacak.

● Ai Yazawa bir takvim için iki, **Nana** için de birer görsel çizdi. Ah ablacım bak ne güzel çiziyorsun, belli ki özlemişsin, gel devam et şu seriye... Lütfen... N'olur...

● Yüzünüzü tanıyan, yüz hareketlerinizi yakalayan ve sizi acayip karakterler olarak gösteren enteresan program **FaceRig**'e anime karakterleri eklendi. Skype toplantılarında ciddiyete son!

● **World of Warships** ile **Arpeggio of Blue Steel** animesi ortak bir çalışma yaptı ve bol animeli, bol efektli bir video hazırladı. Ortaklık hem oyunu hem animeyi etkileyecek şekilde devam edecek: tinyurl.com/ogz-99-warships

● Japonya'da **Spirited Away**'in 14 yıldır bırakmadığı ilk üç gün hasılatı rekorunu Star Wars kırdı.

● Japonya'daki 1:1'lik **Gundam** maketini yürütme projesinden bahsetmiştim. 650 milyon dolarlık devlet desteği olan proje bayağı laf yedi. "Sırf yürümesi için o kadar para çok, bari yapacaksanız komple mobile suit yapın" gibi eleştiriler geldi.

● Golgo 13'ün yaratıcısı Takao Saito uzun zaman önce **James Bond** için de manga çizmiş bir mangaka. Yeni film Spectre'nin gazıyla 1-2 James Bond çizimi daha yaptı. Çizdiği Bond'lar daha çok Sean Connery'i andırıyor ama olsun.

● 1-2 güzel manga haberi var sırada: Hiromu Arakawa'nın sevilen mangası **Silver Spoon** Ocak'ta devam edecek. Asla eskimeyecek serilerden **Rose of Versailles**'ın 2 bölümlük Oscar Volume adında kısa bir mangası geliyor. Naruto'nun oğlu **Boruto** için de bir manga serisi yolda. Kishimoto çizmiyor ama onun gözetiminde hazırlanacakmış. Bunun dışında **Rozen Maiden**'in yeni manga serisinin de Şubat'ta başlayacağı duyuruldu.

● Japonya'da geçen senenin en çok satan klasik müzik albümü **Your Lie in April**'ın soundtrack'i oldu.

● **Noragami**'nin ikinci soundtrack albümü içinde İslami içerik bulunduğu gerekçesiyle toplatıldı.

● **Evangelion**'ın başkarakteri Shinji'yi seslendiren Megumi Ogata böyle bir karakteri seslendirmenin, sürekli çığlık atmanın vs. fiziksel ve zihinsel olarak onu yorduğundan söz etti.

● Psycho-Pass ve GitS: Arise'ın yazarı Tow Ubukata aile içi şiddet nedeniyle 9 günlük bir tutuklanma süreci yaşamıştı. Bu tecrübesini anlatan **9 Days Trapped** isimli bir anı kaleme alacak.

● Saçlarla ilgili anket sonucu vermeyince kendimi kötü hissediyorum. En çekici uzun saçlı erkek karakterler oylandı bu sefer ve Gintama'dan **Katsura** birinci geldi. Rurouni Kenshin'den **Kenshin** ikinci, Kuroko no Baske'den **Atsushi** üçüncü sırada yer aldı. Katsura kızların birinci, erkeklerin ikinci tercihiydi. Kenshin'in erkeklerin birinci, kızların dokuzuncu seçimi olması da enteresan olmuş.

2015'İN EN ÇOK SATAN MANGALARI

Bu yıl ortalığı yıkan bir anime çıkmadığı için genel manga satış listelerinde ciddi bir değişim olmadı. En çok satanlar One Piece, 7 Deadly Sins ve Attack on Titan oldu. En çok satan manga ciltleri ve yaklaşık satış rakamları aşağıdaki gibi:

1. One Piece 76 - 3.100.000
2. One Piece 77 - 3.000.000
3. One Piece 78 - 3.000.000
4. One Piece 79 - 2.800.000
5. Attack on Titan 15 - 2.000.000
6. Attack on Titan 16 - 1.900.000
7. Attack on Titan 17 - 1.800.000
8. Naruto 72 - 1.300.000
9. Tokyo Ghoul:re 1 - 1.000.000
10. Assassination Classroom 12 - 1.000.000



YENİ ANİMELER

● Önce her zamanki gibi birkaç yeni duyurulan anime ismi sıralamak gerekirse: Kuromukuro, Shirogane no Guardian, , The Very Lovely Tyrant of Love, Twin Star Exorcists, Qualidea Code, Bonobono, Danganronpa 3: The End of Kibougamine Gakuen, Concrete Revolution (2. sezon), Food Wars! (2. sezon), Ketsuekigatakun! (4. sezon), Pripara (3. Sezon).

● Yeni **Berserk** animesi yolda. Guts "Black Swordsman" olarak yer alacakmış seride. Fazla ayrıntı yok şu an için.

● **Gurren Lagann** için içinde yalnızca "coming soon" yazan bir site açıldı. Devamı gelmez diye düşünüyorum da (gelmesin!) yeni bir Parallel Works serisi neden olmasın?

● 2016'da geri dönen büyük isimlerden biri de **D.Gray-Man**. Devam serisi mi olacağı, ne olacağı belli değil henüz.





● Naruto'daki en sevilen karakterlerden Itachi'nin geçmişiyle ilgili yan hikâyelerden oluşan **Itachi Shinden** kitapları önümüzdeki ilkbaharda animeye dönüşüyor.

● **Madoka Magicka** için "Concept Movie" başlığı altında kısa bir film yapılıyor ve bu filmin yeni bir dönemin başlangıcı olacağı söyleniyor. Yeni Madoka Magica'lara asla hayır denmez.

● Son zamanların en popüler animesi One Punch Man'in yazarı One'ın bir diğer manga serisi **Mob Psycho 100** de animeye uyarlanıyor.

● 2015'in sağlam JRYP'larından Tales of Zestiria'nın animesi yolda. Tam adı **Tales of Zestiria: The X**.

● 5 cm Per Second, Voices of a Distant Star gibi mükemmel ötesi animelerle kalplerimizi tamir olamayacak şekilde kıran Shinkai Makoto yeni filmini duyurdu: **Kimi no Na wa. (Your Name.)**. Fragmanı da yayınlanan film elbette ki harika duruyor. Ağustos 2016'da gösterime girecek.

YILIN ANİMELERİ

Devam serilerini bir kenara koyarsak üst kalite serinin bol olduğu ama tarihe geçecek efsane serinin pek olmadığı bir yılı geride bıraktık. Seçimlerim gayet öznel ve genel olarak sadece kendi izlediklerimle sınırlı, o yüzden pek bir ağırlığı ve bağlayıcılığı yok aslına bakarsanız. Yine de kendi çapımda bir ödül dağıtımı da yapmadan duramadım, katılmadıklarınız varsa atın bir mail, üstüne muhabbet çevirelim. Ha bu arada geçen yıl yaptığım hataya tekrar düşmeyeyim dedim, devam eden güz sezonu animelerine yer vermedim. Artık önümüzdeki yıla sağ kalırsam buralarda onların da hakkını teslim etmeye çalışırız.

- ÖMER AKDAĞ



FATE / STAY NIGHT: UNLIMITED BLADE WORKS

EN İYİ ANİME / EN İYİ AKSİYON / EN İYİ ANİMASYON

En azından bu kategoride devam serilerine yer vermeyeyim dedim. Gintama, Durarara, Mushishi, Jojo ve Monogatari'nin aslında bu ödülü F/SN'den daha çok hak edeceği kesin. Bekleneni çok veremedi, Fate/Zero'nun kalitesinin uzağındaydı vs. ama F/SN nihayetinde. Uygulama mükemmel olmasa da temelleri, hikâyesi, karakterleri ve de prodüksiyon kalitesi aşmış bir seriden bahsediyoruz.

YAKININDAN GEÇENLER:
En iyi anime: The Heroic Legend of Arslan
En iyi fantezi: The Heroic Legend of Arslan
En iyi animasyon: The Heroic Legend of Arslan, Sound! Euphonium, Knights of Sidonia 2

SNOW WHITE WITH THE RED HAIR

EN İYİ ROMANTİZM

Genelde animelerde komediyle veya trajediyle karışık romantizm serilerine alışığız ama Snow White with the Red Hair sadece ve direkt romantizme odaklanarak da çok keyifli ve masalsı bir anime olabileceğini gösterdi. Herkese göre bir anime sayılmaz, nasıl bir modda izlediğinize göre seriden nefret de edebilirsiniz aslında ama Shirayuki ve Zen ikilisi çok tatlıydı bir taraftan.

YAKININDAN GEÇENLER:
Ore Monogatari





BABY STEPS 2

EN İYİ SPOR

Spor animeleri klasmanının bir ucunda Haikyuu gibi gaz seriler varsa, diğer ucunda Ping Pong gibi kafası değişik seriler varsa, Baby Steps ikisinin tam ortasında bir yerlerde. Öyle çok abartı adrenalin dolu bir seri olduğu söylenemez ama sporcu psikolojisi ve mantalitesi ve de tenis tekniği konusunda mükemmel bir yapım olduğuna şüphe yok.

YAKININDAN GEÇENLER:
Kuroko No Baske 2, Yowamushi Pedal: Grande Road



SOUND! EUPHONIUM

EN İYİ YAŞAMDAN KESİT

Müzik animelerinin o çok farklı ve tatlı havasını çok moe olmayan ama yine de çok sevimli ve dolu karakterlerle veren, pek o kadar da iddialı olmayan ama kendini tatlı tatlı izleten bir seriydi Sound! Euphonium. Böyle bir seriden beklenmeyecek derecede aşmış animasyon kalitesini de unutmamak lazım.

YAKININDAN GEÇENLER:
Death Parade, Mushishi (daha çok ölümden kesit gibiler ama olsun)



PRISON SCHOOL

EN İYİ KOMEDİ

Bel altı komediler bayağı cıvık olur ama siz bel altı komedi konseptini inanılmaz hastalıklı bir zihinden çıkan inanılmaz yaratıcı sahnelerle işlediğiniz zaman işte böyle beyin tokatlayan bir seriye sahip olabiliyorsunuz. Devamını iple çekiyoruz.

YAKININDAN GEÇENLER:
Monster Musume, Food Wars!

THE HEROIC LEGEND OF ARSLAN

EN İYİ HİKÂYE / EN İYİ ADVENTURE

Evet harika karakterleri, aksiyonu, prodüksiyon kalitesi vs. olan bir seriden bahsediyoruz ama hiçbiri değildi The Heroic Legend of Arslan'ı sürükleyen. Anime tamamen hikâye odaklı gidiyordu ve o gerçekçi bir havaya sahip, sanki tarihi bir film izliyormuşsunuz hissi yaratan hikâye insanı resmen kilitliyordu.

YAKININDAN GEÇENLER:
En iyi hikaye: Durarara
En iyi adventure: Gate, Overlord



DURARARA 2

En İyi Karakter Gelişimi / En İyi Kadro / En İyi Açılış-Kapanış

Yeni sezonuyla (ya da sezonlarıyla) harika karakter kadrosunu daha da genişleten ve her birine kendi klas tarzınca bir derinlik ve arızalık yükleyen ve de bu karakterlerin birbirleriyle etkileşime girdikçe bambaşka kişilere dönüştüğü Durarara bu yılın en iyilerindendi şüphesiz. Her seferinde kendisini izletmeyi başaran açılış-kapanış jeneriklerinin de tadı çok başka elbette.

YAKININDAN GEÇENLER:
En iyi karakter gelişimi: Baby Steps 2, Sound! Euphonium
En iyi kadro: Gintama, The Heroic Legend of Arslan, F/SN: UBW, Prison School
En iyi açılış-kapanış: Prison School, Gangsta., Food Wars!, Overlord, Sailor Moon Crystal



KNIGHTS OF SIDONIA 2

EN İYİ BİLİM-KURGU

İlk sezonu farklı bir tarzda, farklı bir bilimkurgu tecrübesi sunmuştu. İyiydi. Ama ikinci sezonu resmen aştı Knights of Sidonia'nın. Olan olayların epikliği ve etkileyiciliği bir tarafa karakterleri seyircinin ruhuna işleme konusunda muhteşem bir iş çıkardı. Hele Tsumugi bu yıl izlemesi en keyifli... şeydi.

YAKININDAN GEÇENLER: -

YUKI (SCHOOL-LIVE!)

EN İYİ KADIN KARAKTER

Etrafındaki gerçekliği kabul etmeyerek kendi şizofren dünyasında neşeli bir şekilde yaşamayı tercih eden, kendisini arkadaşlarına bu şekilde kabul ettiren, o an grubunun ihtiyacı olan şeyi mantıklı bir şekilde olmasa da sezgisel bir şekilde verebilen acayip ve etkileyici bir karakterdi Yuki. Çok sevilmese de, School-Live!'i buraya taşıyan etmenlerin başındaydı.

YAKININDAN GEÇENLER: Hana (Prison School), Shirayuki (Snow White with the Red Hair)



RYUUGAMINE (DURARARA)

EN İYİ ERKEK KARAKTER

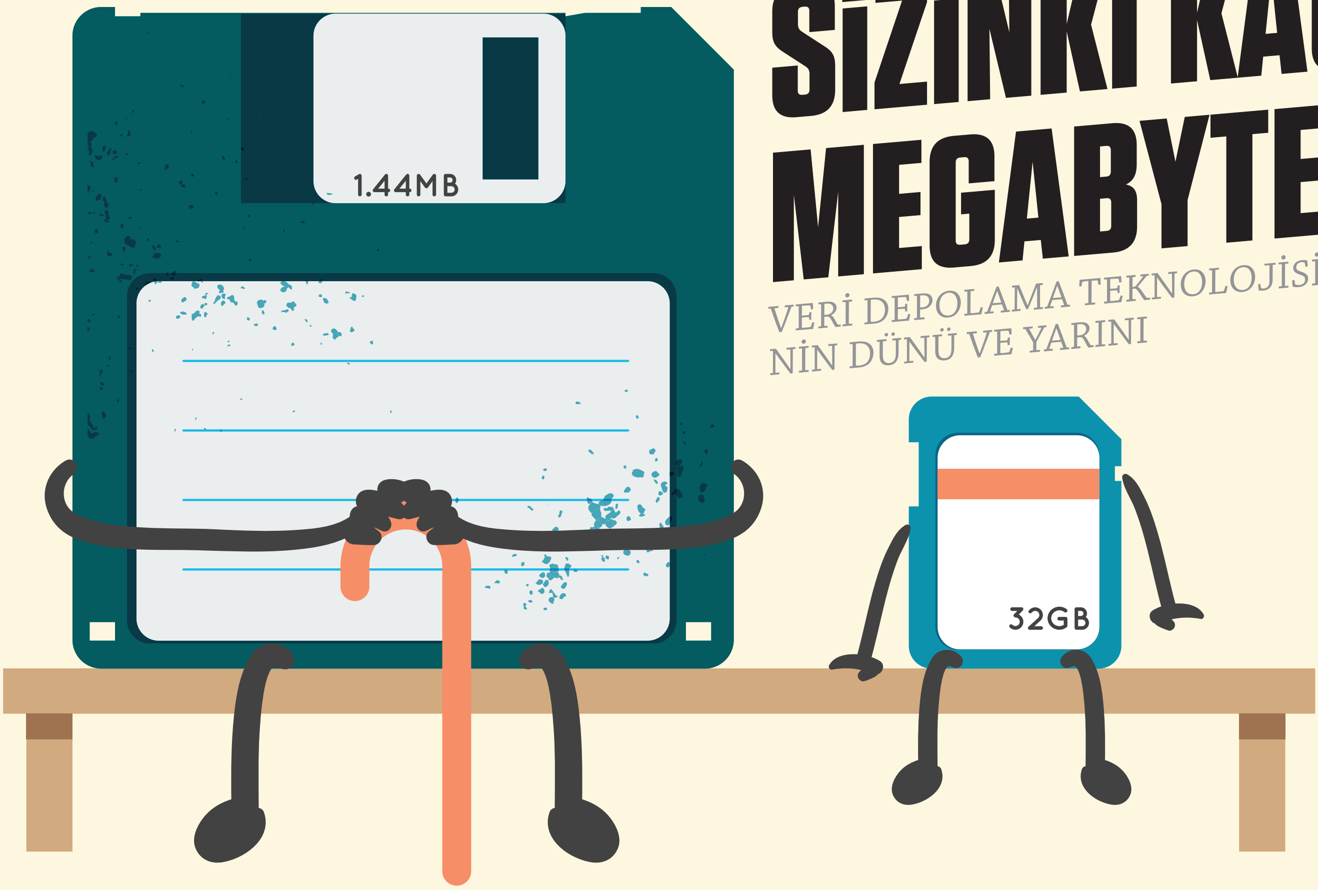
Durarara'nın başkaraktere en yakın kişisi Ryuugamine'nin daha önce ön plana çıktığı çok şekil sahneler olmuştu ama genel olarak biraz silik bir kişilikti. Ama işte hepsi bu yeni serilere hazırlıkmış. Ryuugamine'nin bir şeyler yapmaya karar vermiş ama bunu gayet çarpık bir şekilde yorumlamış ve de bundan açık açık zevk alan bu yeni halini izlemek çok rahatsız ediciydi (iyi anlamda).

YAKININDAN GEÇENLER: Momonga (Overlord), Arslan (The Heroic Legend of Arslan), Archer (F/SN: UBW), Nagisa (Assassination Classroom)



SİZİNKİ KAÇ MEGABYTE?

VERİ DEPOLAMA TEKNOLOJİSİNİN DÜNÜ VE YARINI



Mağara duvarlarına, taş tabletlere, parşömenlere yazarak başladık bu işe. Delikli kartlar, manyetik bantlar ve disketlerle devam ettik. Şimdiyse önümüze geleni "buluta" atıp kurtuluyoruz, gerçekte ne olduğundan habersiz. Bu işin sonu nereye varacak? Gelin, gelecekte bizi neler beklediğine bir göz atalım, bu sırada bahaneyle biraz da nostalji yapalım.

NE VARSA DİSKLERDE VAR

Benim ilk masaüstü bilgisayarımın sabit diski 20MB kapasitedeydi. Yıllar sonra 2,5GB'lık diske geçtiğimde, içini asla dolduramayacağımdan emindim. Şimdiyse bilgisayarımda toplam 6TB'lık disk var ve çoğu dolu... Günümüzde normal kabul edilen 1TB'lık sabit disklerin ilki 2007 yılında çıkmıştı. An itibarıyla rekor 10TB ile HGST'nin içi helyum dolu sabit diskinde. HAMR (Heat-Assisted Magnetic Recording), SMR (Shingled Magnetic Recording) ve TDMR (Two-Dimensional Magnetic Recording) gibi yeni teknolojiler sayesinde birkaç yıl içinde daha yüksek kapasiteli diskler görmeyi bekliyoruz; ancak ani bir sıçrama söz konusu değil.

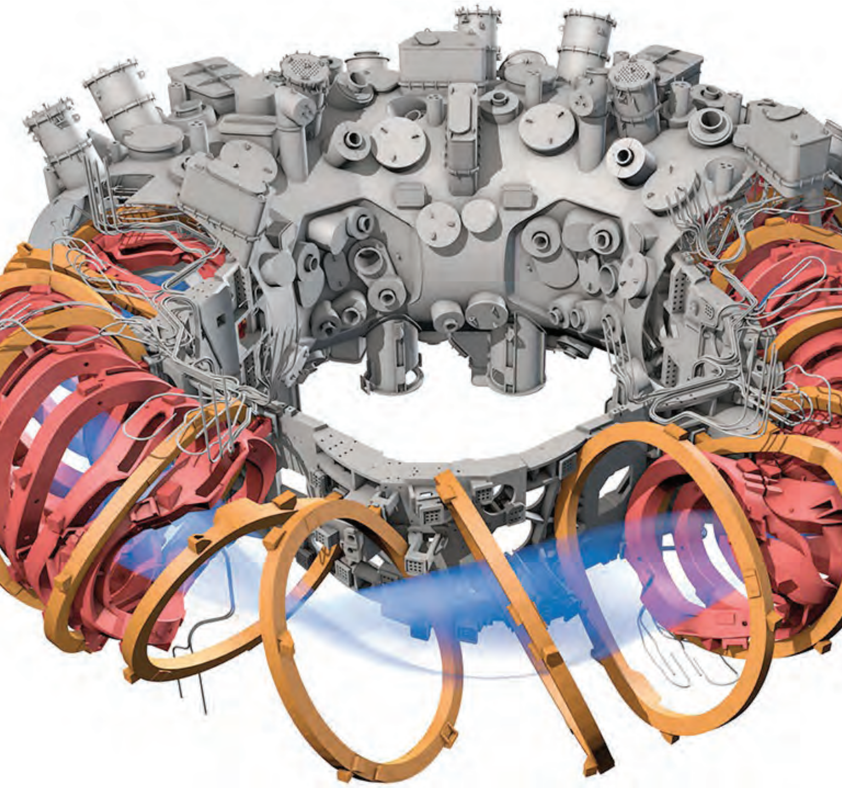
Ömrühayatımızda en çok kullandığımız medya biçimi optik diskler olsa gerek. 700MB'lık CD'lerden ve 4,7GB'lık DVD'lerden kim bilir kaçını eskittik. Yeri geldi, kendimiz yenilerini yazdık. Derginin yanında 8,5GB'lık çift katmanlı DVD'lerden yüz binlercesini dağıttık (R.I.P. OGZ_DVD, 2007-2014). DVD'nin varisi olmak üzere yola koyulan EVD ve FVD gibi (evet, gerçekten) bazı formatlar geliştirilse de, son kullanıcıya neredeyse hiç ulaşmadı. Eğilip bükülebilen VCDHD'ler vardı, ama isminde meymenet yoktu. UMD deseniz, ancak PSP sayesinde gördük. 15GB'lık HD DVD ile 25GB'lık Blu-ray arasındaki savaşın galibi Blu-ray oldu. Ama onunla da münasebetimiz oyun konsollarıyla sınırlı kaldı; hemen hiçbirimiz tutup da masaüstü bilgisayarımıza BD sürücü takmadık, çünkü gerek olmadı. Optik disklerin geleceği belirsiz. 1TB'lık SVOD (Stacked Volumetric Optical Disc) ve 6TB'lık HVD (Holographic Versatile Disc) gibi isimler zikredilse de, günün birinde hayatımıza girip girmeyecekleri bir muamma.

TEKERLEKTEN HALLİCE

Sabit disklerin katili SSD'ler, optik disklerin katiliyse flash bellekler diyebiliriz (zaten ikisi de aynı kapıya çıkıyor). SSD'ler ile HDD'ler arasındaki fiyat farkı giderek azalıyor. Teknoloji sürekli rafine ediliyor, ayrıca mSATA ve M.2 gibi farklı form faktörlerinde de karşımıza çıkıyor. 2018'e kadar 1TB'lık SSD'leri sepetimize atabiliyor olacağız, 10TB'lık SSD'ler hayallerimizi süsleyecek. Özellikle mobil cihazlar bu gelişimin epey faydasını görecek. Sabit diskler kısa vadede hükmünü tamamen yitirmeyecek olsa da, özellikle dizüstü bilgisayarlardan tamamen kaybolması muhtemel.

Bunların ötesinde, henüz ufukta görünen somut bir teknoloji yok. Büyük olasılıkla en az beş yıl boyunca bambaşka bir depolama teknolojisi girmeyecek hayatımıza. Bir yanda kökeni ta 1971'e dayanan ve ara sıra karşımıza çıkan memristor var. 2018 yılında 100TB'lık memristor sürücülerin piyasaya sürülebileceği söyleniyordu, ancak pek muhtemel görünmüyor. Öte yanda, geleceği malzeme biliminden ziyade biyolojide arayanlar da var. Düşünün ki, teorik olarak, ufacık bir DNA parçasında *bütün* YouTube videolarını saklayabiliyorsunuz... Kuantum depolama gibi daha uçuk fikirler de söz konusu, ama verilerimizi Schrödinger'in kedisine emanet etmek konusunda şüphelerimiz var doğrusu.
-Eren





YERYÜZÜNDE BİR GÜNEŞ

DÜNYANIN EN BÜYÜK DENEYSEL FÜZYON REAKTÖRÜ DEVREDE

Geçtiğimiz ayki Nükleer Enerji dosyamızda bahsetmiştik; bildiğimiz nükleer reaktörlerin hepsi atomu parçalayarak enerji üretiyor. Atomları *birleştiren* füzyon reaktörleri ise, teoride, bize daha güvenli bir alternatif sunuyor. Bu ay bu teoriyi gerçeğe dönüştürmeye bir adım daha yaklaştık. Almanya'daki Max Planck Enstitüsü tarafından kurulan, inşası tamı tamına 19 yıl süren ve 1 milyar avro tutan **Wendelstein 7-X** adlı deneysel reaktör, 10 Aralık itibarıyla devreye girdi.

Füzyon denince akla ilk gelen, *tokamak* tipi aygıtlar oluyor. Bu aygıtlar dev bir manyetik alan halkasının içindeki plazmayı atom çekirdeklerinin birleşebildiği milyonlarca derecelik sıcaklıklara kadar ısıtarak çalışıyor. Çekirdekler birleştiğinde enerji açığa çıkıyor ve böylelikle füzyon yoluyla enerji üretmiş oluyoruz. Tokamak'lar tasarımındaki manyetik alan dengesizliğini, iyonların hareket yönünü elektrik akımıyla değiştirerek çözüyor. W7-X gibi *stellarator* tipi aygıtlar ise aynı sorunu yapısal olarak gideriyor. Kurulumları çok daha zor olsa da, elektrik akımı gereksinimini ortadan kaldırıyor ve reaktörün güvenilirliğini artırıyor.

Tuhaf kıvrımlara sahip elli adet altışar tonluk manyetik bobinin hayat verdiği W7-X, insanoğlunun en karmaşık mühendislik ürünlerinden biri. Ancak o bile sadece deneysel bir reaktör. İlk birkaç ay boyunca içi helyum ile doldurulacak ve kontrolünün sağlanıp sağlanamadığı test edilecek. Ardından hidrojenli deneyler başlatılacak ve bu yolla güvenilir biçimde enerji elde edilip edilemediği ortaya çıkacak. Eğer olumlu sonuç alınırsa, füzyon temelli nükleer enerji santrallerinin önü açılmış olacak. Ancak tam aksi durumda da ümidimizi yitirecek değiliz. Daha önce bu sayfalarda konuk ettiğimiz, 2020 yılında çalışır hale gelmesi öngörülen ITER gibi başka büyük projelerle, füzyon hayalimizi daha uzun süre yaşatmayı planlıyoruz. **-Eren**

OPENAI

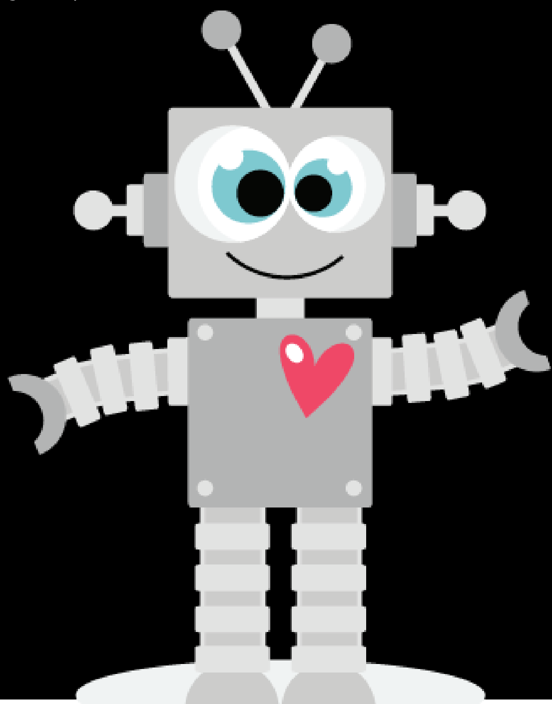
YAPAY ZEKÂNIN İYİSİ

Robot istilasından şimdilik korkmaya gerek yok, ancak makine öğrenimi olarak tabir edilen bilim alanı son yıllarda kayda değer gelişim gösterdi ve geleceği parlak görünüyor. Var olan iş gücünün, teknik bilginin ve çoğu verinin dev şirketlerin elinde bulunmasıysa sadece bizim gibileri değil, bu konuda araştırma yapanları da endişelendiriyor. 11 Aralık'ta resmi duyurusu yapılan OpenAI, işte böyle bir kaygının ürünü.

Kâr amacı gütmeyen bu kurumun başlıca hedefi, yapay zekâ alanında yaşanan gelişmelerin belirli bir grup insanın çıkarları yerine tüm insanlığın iyiliği için kullanılmasını sağlamak. Bu amaçla; yapılan araştırmaların, elde edilen verilerin ve yazılan algoritmaların kamuya açılması planlanıyor. OpenAI dünyanın sayılı makine öğrenimi uzmanlarından biri olan **Ilya Sutskever**'i ve daha önce Stripe'ın CTO'luğunu yapan **Greg Brockman**'ı şimdiden bünyesine katmış durumda. Kurucu üyeleri arasında alanında ünlü bilim insanları, yönetim kurulunda ise **Sam Altman** and **Elon Musk** gibi popüler isimler var. Üstelik, OpenAI şu an *1 milyar dolar* gibi dev bir yatırım desteği almış durumda.

Elon Musk'ın gelecekten geldiği ve kendi zamanına dönebilmek için teknolojik gelişimi hızlandırmaya çalıştığı hipotezi bir yana, OpenAI gibi girişimlerin kuruluş amacının aksi yönde etki yaratabileceğini savunan yaygın bir görüş söz konusu. Altman ve Musk bu konuda uzun uzun tartıştıklarını, geleceğin neler getireceğinden kendilerinin de yüzde yüz emin olmadığını, fakat yine de OpenAI'ın olumlu bir etki yaratacağına inandıklarını belirtiyor. Musk bu konuda şöyle diyor: *"Bana kalırsa yapay zekânın kötüye kullanımına karşı alabileceğimiz en iyi önlem, onu mümkün olduğunca çok kişiye açmak. Eğer bu güce herkes sahip olursa, o zaman hiç kimse onu bir süper güç olarak kullanamaz."*

Google ve Facebook gibi şirketlerin hakkını vermek lazım; onlar da makine öğrenimi alanında yaptıkları bazı çalışmaları açık kaynaklı olarak paylaşıyor. Ancak kritik gelişmelerde de aynı cömertliği sergileyeceklerinden emin değiliz, dolayısıyla OpenAI ve benzeri girişimlere gerçekten ihtiyacımız var gibi görünüyor. **-Eren**





VAY-FAY YERİNE LAY-FAY

KABLOSUZ VERİ İLETİŞİMİNDE YENİ BİR STANDART MI DOĞUYOR?

Kablosuz bağlantı artık dijital iletişimimizin ana damarlarından biri halinde. Radyo sinyalleri sayesinde uyumlu cihazlar arasında kablosuz veri aktarımı sağlayan Wi-Fi ise şimdilerde tahtına göz dikmiş olan Estonyalı şirket Velmenni'nin Li-Fi teknolojisiyle yüzleşiyor. Radyo dalgaları yerine görünür ışık üzerinden veri ileten ve bunu ortalama 1Gb/sn hızla yapabilen bu alternatif çözümde hız, enerji tasarrufu ve güvenlik Wi-Fi'a göre çok daha iyi.

Işık sesten hızlı ve sesin aksine kontrol edilebilir açılarla yayılıyor. Li-Fi, kişisel cihazlar üzerinde teknolojiyi destekleyen ışık sensörleriyle; internete bağlı, kendi parametreleriyle veriyi ışık kodlarına dönüştüren bir LED lamba arasında bağlantı kuruyor. Bundan önce de ışıkla veri iletimi sağlayan teknolojiler vardı, fakat en başarılısı olan kızılötesinde dahi verinin hızı saniyede 1.000 bit'ten az kalıyordu. Günümüzün LED'leri ise hem ışığın görünür spektrumunda kalarak gözle görünür ortam ışığı sağlıyor, hem de veriyi saniyede 1 gigabit hızla iletebiliyor.

Li-Fi üzerinden canlı video aktarımı sunumuyla teknolojinin büyük destekçilerinden Prof. Harald Haas'ın konuşmasını **tinyurl.com/ogz99-data-lifi** adresinden izleyebilirsiniz. **-Erim**

Li-Fi vs. Wi-Fi

- Li-Fi çok daha hızlı ve ucuz.
- Li-Fi daha güvenli bir kablosuz ağ alanı oluşturuyor.
- Li-Fi'ın çizgisel sinyal kapsaması, odadan odaya sürekli bağlantılar için etraflı bir altyapı gerektiriyor.
- Li-Fi kuvvetli ışık kaynaklarının olduğu yerler ve aydınlık dış ortamlarda kullanılamıyor, zira şu anki algılayıcılar LED'lere özel ışık spektrumunu, örneğin güneş ışığı içinde ayırt edemiyor. Wi-Fi içinse böyle bir kısıtlama yok.

TUVALET KÂĞIDINI HACK'LEMEYE DOĞRU

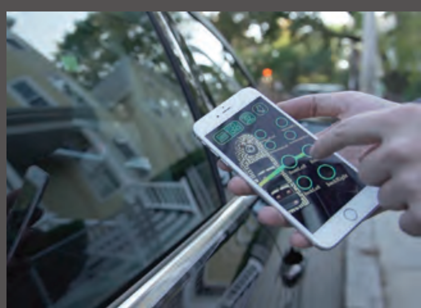
MIT'NİN "GERÇEKLİK DÜZENLEME" SİSTEMİ

Sevgili okur, sanırım o an geldi çattı; artık ben de yaşlıyım. Nereden mi biliyorum? Çünkü nihayet, ben de yeni çıkan bir teknolojiye bakıp, "ben bunu anlamadım, çok karışık, hem fiziksel olanı varken dijitaline ne gerek var ki!" diye çıkıştım. Bahsettiğim şey, ilginç ve aşırı kuzey Avrupa aksanlı videosunu realityeditor.org adresinde izleyebileceğiniz artırılmış gerçeklik yazılımı Reality Editor.

RE, özetle, bir mobil uygulama üzerinden kontrol edilen kapsamlı bir Nesnelerin İnterneti (IoT) projesi. Nasıl çalışacaklarını uygulamadan aldıkları bilgiye göre belirleyen ayarlanabilir cihazlar sayesinde RE, kişisel çalışma ve yaşam alanlarımızı, menüleri değiştirilip özelleştirilebilen yazılımlardaki gibi hızlıca daha erişilebilir ve daha kişiye özel hale getirmeyi hedefliyor.

Dâhiyane plan şöyle çalışıyor: Open Hybrid adı verilen bir altyapı sayesinde, modüler ve evrensel bir tasarımı takip eden cihazlar, türlü fonksiyonlarını Reality Editor ile paylaşarak birbirlerinin modüllerinden faydalanabiliyor. Örneğin, sabah uyanıp kettle'ın düğmesine bastığınızda, bu hareketin aynı zamanda salonunuzun ışıklarını yakmasını ve bilgisayarınızı çalıştırmasını da sağlamasını isteyebilirsiniz. Veya mutfaktaki fırınınızın sayacını yazılım üzerinden televizyonunuza bağlayarak, yatmadan önce TV izleyeceğiniz için, otomatik olarak kapanacak şekilde ayarlayabilirsiniz. Reality Editor, cihazların üzerindeki QR koduna benzeyen özel yüzeyleri algılayarak, cihazlarla fonksiyonları üzerine derin muhabbetlere giriyor ve tüm fonksiyonlarını öğrendikten sonra bunları başka cihazlarla paylaştırmaya hazır hale geliyor. Böylece bir cihazın tuşları ile, çok sayıda cihazın fonksiyonlarını -o anda hangisine ihtiyacımız varsa- kullanabiliyoruz.

Garip QR kodları, dünyaya bir ekran arkasından bakmak ve tüm cihazlara uygulanacak kadar yaygın teknolojik altyapı ihtiyacı ile ne kadar başarılı olacağını merak ettiğim proje, şu an MIT araştırmacısı Valentin Heun ve ekibi tarafından geliştiriliyor. Bir bakın, ama çok gaza gelmeyin derim. **-Erim**





Fidye yazılımları

VERİLERİNİZİ KENDİ BİLGİSAYARINIZDA ESİR TUTUYOR

Günün birinde bilgisayarınızı açtığınızda şöyle bir mesajla karşılaşıyorsunuz: *"PC'nizde telif hakkıyla korunan ortam dosyalarının ya da yazılımların, veyahut yasadışı içeriklerin indirildiği veya dağıtıldığı tespit edildi. Kanun gereği, dosyalarınız kilitlenmiştir. Eğer 72 saat içinde 200€'luk ceza bedelini ödemezseniz, bilgisayarınızdaki tüm veriler silinecek."* Ne yaparsınız?

"Ransomware" olarak adlandırılan fidyeci yazılımlar özetle şöyle çalışıyor: Bilgisayarınıza bulaştığında, önemli gördüğü dosyaları geri planda şifrelemeye başlıyor. İşlem tamamlandıktan sonra, bazen yukarıdaki gibi polis teşkilatı veya bir diğer yetkili kurum tarafından yazılmış gibi görünen sahte bir mesaj gösteriyor, bazense lafı hiç dolandırmadan para talep ediyor. Eğer ödemeyi yapmazsanız, şifreli dosyaları açmak için gereken anahtara, dolayısıyla da kişisel dosyalarınıza bir daha asla erişemiyorsunuz.

SİBER ŞANTAJ

Ana fikri 1980'lere değin uzansa da, fidye yazılımlarının adını dünyaya duyurduğu yıl 2013'tü. Geçtiğimiz üç yıl içinde bu yazılımlar hem yaygınlaştı hem de kendini geliştirdi. Kaspersky Güvenlik Bülteni 2015 Genel İstatistik Raporu'na göre, yıl içinde fidye yazılımları tarafından saldırıya uğrayan toplam insan sayısı önceki yıla göre %48,3 oranında artarak 180 bine ulaştı. Türkiye, dünya genelinde bu saldırılara maruz kalan ülkeler arasında 8. sırada yer alıyor.

Fidyeci yazılımlar bu işi nihayetinde para koparmak için yapıyor olsa da, ödeme miktarını bilerek düşük tutuyor. Bireysel mağdurlar, zararlı yazılım örneğin ziyaret ettikleri uygunsuz bir web sitesinden bulaşmış olabileceği için, kendilerini ifşa etmektense makul görünen meblağı ödemeyi seçiyor. Şirketler söz konusu olduğunda ise kâr-zarar analizi yapılıyor. Önemli verilere ulaşılamayan her an para kaybediliyorsa, bedelini bir an önce ödeyip kurtulmak daha mantıklı bir tercih olarak görünüyor.

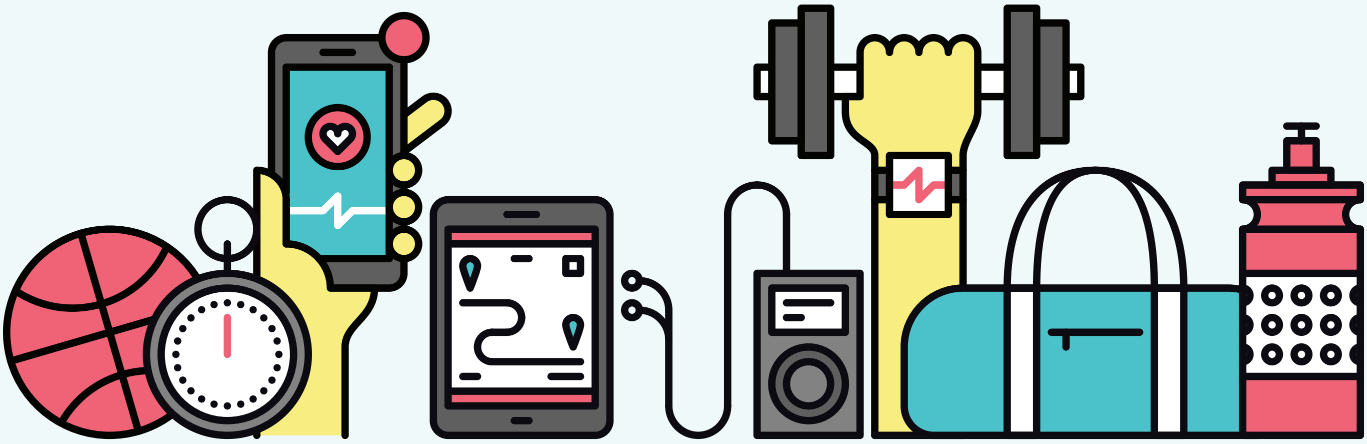
NASIL KURTULURUZ?

Bu beladan ödeme yapmadan kurtulmak çoğu zaman için mümkün değil. Düşünün ki siz, kendiniz, verilerinizi şifrelediniz. Bu şifre başkaları tarafından çözülebilseydi, şifrelemenin bir anlamı kalır mıydı? Aynı durum burada da geçerli: Fidye yazılımları, makul bir sürede (bkz. insan ömrü) çözülemeyecek şifreleme teknikleri kullanıyor. Dolayısıyla bu konunun uzmanlarının bile şifreyi kırması genellikle mümkün olmuyor.

Tabii hemen umudunuzu yitirmeyin. Yazılım geliştiricileri kimi zaman teknik bir hata yapıyor ve dosyalar kolayca çözülebiliyor. Sisteminizdeki yazılımı iyice araştırıp neyle karşı karşıya olduğunuzu öğrenmenizde fayda var. Ya da mesela geçmişte bu geliştiricilerden ikisi yakalanmış ve 14.000 adet şifreleme anahtarı ele geçirilmişti; böylelikle mağdurlar dosyalarına ücretsiz olarak kavuşmuştu. Elbette böyle bir beklenti içerisinde yaşamaktansa, önlemlerinizi alıp kendinizi bu saldırılara karşı korumak çok daha mantıklı olacaktır. **-Eren**

NASIL KORUNACAĞIZ?

Her şeyden önce, çok önemli verilerinizi yedekleyin. Başınıza böyle bir olay gelse bile, şifrelenen verilerinizin başka bir yerde yedeği varsa, sizin için sorun yaratmayacaktır. Ama tabii ki bilgisayarınıza zararlı bir yazılımın bulaşması başlı başına rahatsız edici bir durum. Bunu engellemek için, tanımadığınız bir adresten gelen e-postaları açmayın, açsanız bile içindeki bağlantılara tıklamayın ve ekteki dosyaları çalıştırmayın. Torrent siteleri ve benzeri yerlerden yazılım indirmeyin. Güvenilirliği şüpheli web sitelerini ziyaret etmeyin. Adobe Flash gibi güvenlik açığı yaratan yazılımları kullanmayın, kullanmanız gerekiyorsa da sürekli güncel tutun. Elbette işletim sisteminizin kendisine ait güvenlik yamalarını da mutlaka kurun. Son olarak, eğer kendinize güvenmiyorsanız, ek olarak bir antivirüs yazılımı kullanabilirsiniz.



BİYOLOJİYE TEKNOLOJİK BİR LENSTEN BAKMAK

KENDİNİ ÖLÇ

Ortalama bir insan, günde 300 milyardan fazla yeni hücre üretir. Her dakika 300 milyonunu kaybeder. 70 yaşına kadar, ortalama bir bireyin kalbi en az iki buçuk milyar kere atacaktır. Beyninizin tamamı, 10 watt'lık bir ampulle aynı miktarda elektrik kullanır. Hayatınızın en sıkıcı anında bile vücudunuzun sürdürmekte olduğu sayısız faaliyetin farkında mısınız?

Bu bilgiler ilginç olmanın yanı sıra, fiziksel durumumuzla ilgili pek çok ipucu sağlayabiliyor aslında. Eskiden bir insanın bu istatistiklere ulaşması hayal bile edilemezdi. Şimdiyse bütün bunları ölçen ve daha fazlasını yapan aygıtlarımız var. Taşınabilir bilgisayarın icadı ve aksesuar gibi kullanılacak kadar küçülmesiyle birlikte, dergide de daha önce bahsetmiş olduğumuz biohacking hareketi için yeni imkânlar ortaya çıkmaya başladı. Dünyanın değişik yerlerinden uzmanların ilgisini çeken, hem açık kaynaklı projelerle merak ve bilim adına, hem de para hırsı ve en popüler olduğu bölge olan Kaliforniya'nın beden mükemmelliği saplantısı tarafından ilerletilen **Quantified Self** akımından bahsediyoruz bu ay.

İPUÇLARININ PEŞİNDE

Nereden bakarsak bakalım, robot bedenler piyasaya çıkana kadar; yaptığımız, söylediğimiz, düşündüğümüz ve hatta hissettiğimiz her şey fiziksel bedenimizin bir uzantısı. Fiziksel varlığınızın bütününden bahsettiğimizde konuya dâhil olan her şey, kendini bu şekilde ölçüp biçen insanların ilgi alanına girebiliyor. Gün içinde attığınız adımlardan tutun, nihayetinde bir başka organ olan beyninizin



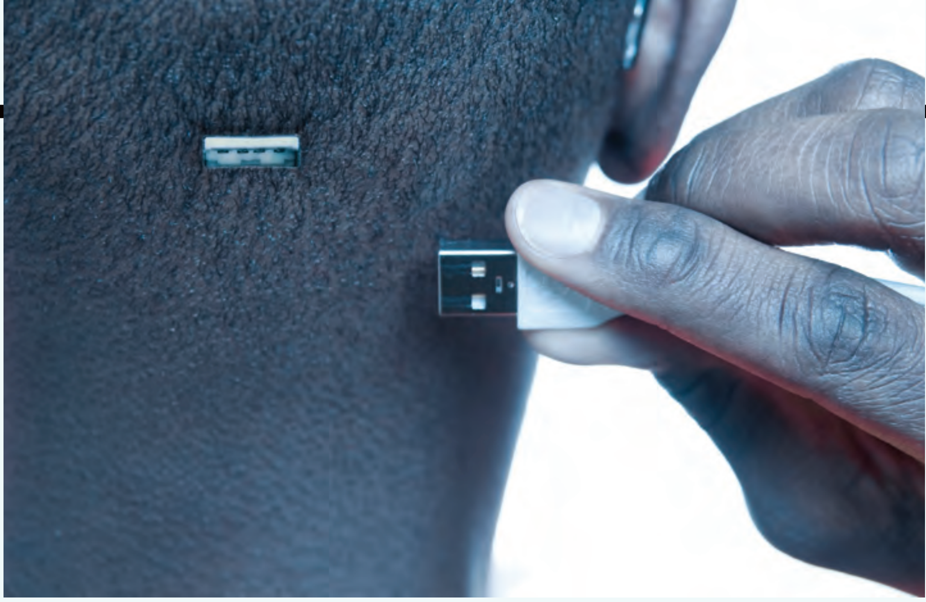
fonksiyonlarını takip edebilmenizi sağlayan cihazlarla, her geçen yıl daha keskin ölçümler elde eden ve kişiyi fiziksel durumunun başlıca sorumlusu haline getiren Quantified Self'in çok geniş bir yelpazesi var. Dilimizde henüz tam bir karşılığı bulunmadığından, iletişim kolaylığı ve dile saygı adına bu kavramı "Ölçülen İnsan" olarak çevirerek devam ediyorum. Kişisel araştırmalarınızda İngilizce ismiyle kullanırsanız işiniz kolaylaşır.

Eğer kendinizle ilgili değiştirmek istediğiniz bir şey varsa, önce onun kaynağını bulmalı ve ilerleyişini durdurmalısınız. Bir örnekle gidersek, çoğu insan için, kilo bu problemlerden birisi. Diyelim ki Bay X 1,80'lik boyuyla 150 kilo ağırlığa sahip. Çevresinden duyduğu sözler kafasını karıştırmaktan başka bir işe yaramıyor: "Yediğine dikkat et", "genetiktir o genetik", "sabahları yürüyüş yap" gibi kendisine ne kadar etki edeceğinden emin olamadığı, tutarsız fikirlerle X'in arayışı başlamadan bitmiş oluyor.

Fakat eğer Bay X, gün içinde aldığı ve yaktığı toplam kalorilerin, bunların ne tür kaloriler olduğunun yaklaşık bir değerini alabiliyor



Bu dosyada herhangi bir şekilde vücudunuza cerrahi müdahaleyle takılan donanımlardan bahsetmeyeceğiz, korkmayın.





Birçok fiziksel değerin ölçümü aşağı yukarı sağlanabiliyor olsa da beyin dalgalarının takibi hem masraflı, hem de bizler verilerle ne yapacağımızı pek bilmiyoruz.

olsaydı, sorunun kaynağını çok daha net bir şekilde görebilir ve buna göre bir çözüm geliştirebilirdi. Anbean değişebilen hislerimiz veya "göz kararı" yaklaşımlar yerine, çizdiğimiz gidişatı yanlış anlaşılmaya yer bırakmayan nesnel verilerle kontrol ediyorsak, hedef ve koşullarımız için doğru değişimleri yapmamız da kolaylaşıyor.

DELİLİĞİ EVDEKİ EKİPMANLA ÖLÇEMEYİZ

Ölçülen İnsan yaklaşımı benim için pek yeni bir kavram değil. Yıllar boyunca, bu akımdan fayda görüp işin suyunu çıkaran birçok insanla tanışma fırsatım oldu. Dolayısıyla bu yazı içerisinde samimi bir uyarı yapmak istiyorum: Lütfen ölçümlerinizi toplayıp analiz ederken kendinizi fazla kaptırıp bu işi abartmayın. Her kalorisini, uyuduğu her saati, kanının oksijen veya inflamasyon oranını takıntılı şekilde ölçen insanlar var. Onlar gibi olmak istemezsiniz, güvenin bana. Lütfen bu dosyayı, yazmaktan pişman olacağım şekilde kullanmayın. Kendinizi ölçün ve bunu merak ve bilim adına yapın; fakat ölçümleri, ölçtüğünüz şey olan hayatınız yerine koymayın.



İLK ADIMLAR

Popüler olarak takip edilen veri türleri arasında bir öncelik sırası yapmadım, fakat yazmaya koyulduğumda işe adımlardan başlayacağımı biliyordum. Gerçekten de çoğumuz için en kolay, en verimli, en güzel uygulamalardan başlıcası, gün içinde attığımız adımların yaklaşık sayısını bilmek olacaktır. Adım sayınız, gün içinde yaktığınız kalorilerden, vücudunuzun yaratabileceği stres tepkisine kadar size bol miktarda değeri kolaylıkla ulaşabileceğiniz şekilde veriyor. Hatta, yeni model akıllı telefonların birçoğunda adımsayar özelliği fabrika çıkışlı şekilde bulunuyor!

Eğer bu modellerden birine sahipseniz ve telefonunuzu yanınıza alacağınızı biliyorsanız, hemen aktif hale getirip bir hafta veya bir ay boyunca hangi günler ne kadar yürüdüğünüze göz atabilirsiniz. Piyasayı biraz araştırdım ve bu iş için hem Android hem iOS için ücretsiz uygulamalar olan **Argus** veya **Pacer**'ı tavsiye edebilirim.

Eğer telefonunuzda gerekli donanım yoksa veya ayrı bir cihaz arıyorsanız, yıllardır bu alanda tavsiyem kesinlikle **FitBit**. Bileğinize taktığınız basit bir saat gibi görünen FitBit değişik modelleri arasında türlü ek özellikler getiriyor, fakat tüm modellerde adımsayar mevcut.

Adımsayar, kendi telefonumda da açık tuttuğum bir özellik olduğundan, 30 günlük testime özel olarak bir değişiklik yapmam gerekmedi. Ortalamanın üstünde yürüyüp koşan bir insan olduğumdan, o 30 gün içerisinde yaklaşık 521.000 adım atmış olduğumu görüyorum. İşte kişiselleştirmeden bahsettiğimizde devreye giren değişikliklere iyi bir örnek: Telefonumda kurulu olan yazılım S Health, bana bunun aşırı bir değer olduğunu ve fazla yürüdüğümü söylüyor. Fakat yıllardır böyle yaşayan biri olduğum için bunun problem olmadığını biliyor, yazılımı günde yaklaşık 20.000 adımı normal karşılayacak şekilde ayarlıyorum (normali 10.000 idi).

LOKMALARIMI MI SAYIYORSUN!

İngilizcedeki "you are what you eat" lafını çok severim. "Ne yersen osun" anlamına gelen bu söze göre benim yarı yarıya jelibon ve dondurmadan oluşuyor olmam bir yana, vücudu-

BİRAZ STRES İYİDİR

Biyokimyanın "stres" tanımı günlük hayattakinden biraz farklı. Organizmanın rahat çalıştığı "homeostaz" denilen durumun dışına çıkmasına, kalp ritmi ve ATP tüketimi gibi etmenlerin artmasına sebep olan durum genelde bir tür strestir. TV'deki "stresin zararları" bağırışları bir yana, stres aslında dozaja bağlı bir uyarandır. Doğru miktarda stres, örneğin dozunda yapılan egzersiz, psikoloji ve fizyolojide "eustress" olarak geçer ve vücudun daha optimal bir düzeye adapte olmasını sağlar. Mesela her gün doğru miktarda koşmak vücudunuzu sağlıklı bir strese sokarak koşmaya daha iyi adapte olmasını sağlayacaktır. Fakat aynı koşuyu günde 15 saat yapmayı deneseydiniz... Anlayacağınız tüm stres etmenlerinin kendiniz için doğru olan dozajını bulmak önemli.



muza daha kaliteli yiyecekler soktuğumuzda daha iyi çalışacağı elbette bir devlet sırrı değil.

Diğer tüm etmenler gibi, yiyecekte de bazen kayıt tutmak gerekebiliyor. Özellikle bu kalori / kilo konusu birçok insan için büyük problem. Antrenör olduğum dönemlerde, yemeğin alışkanlık olarak az yenildiği ailelerden gelen insanlarla çalışırdım. Ne yaparlarsa yapsınlar kilo alamıyor, hâlbuki çok yediklerine yemin ediyorlardı. Kısa süre sonra sorunu anlamıştım: Bu insanlar çok yemiyorlar, fakat çok yediklerini sanıyorlardı. Onlara haftalık tutturduğumda, kendileri de sandıkları kadar çok yemediklerini görürlerdi.

Günümüzde, yediğiniz yemeği gerçek zamanlı olarak tartıp analiz eden cihazlar da geliştirilmeye başladı. Bunlardan en dikkat çekeni, içtiğiniz içeceklerin kalori miktarını hesaplayan **Vessyl** adında bir "akıllı bardak", ikincisiyse halen

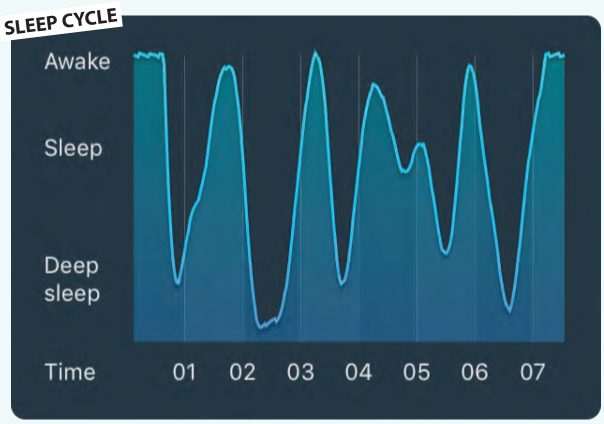


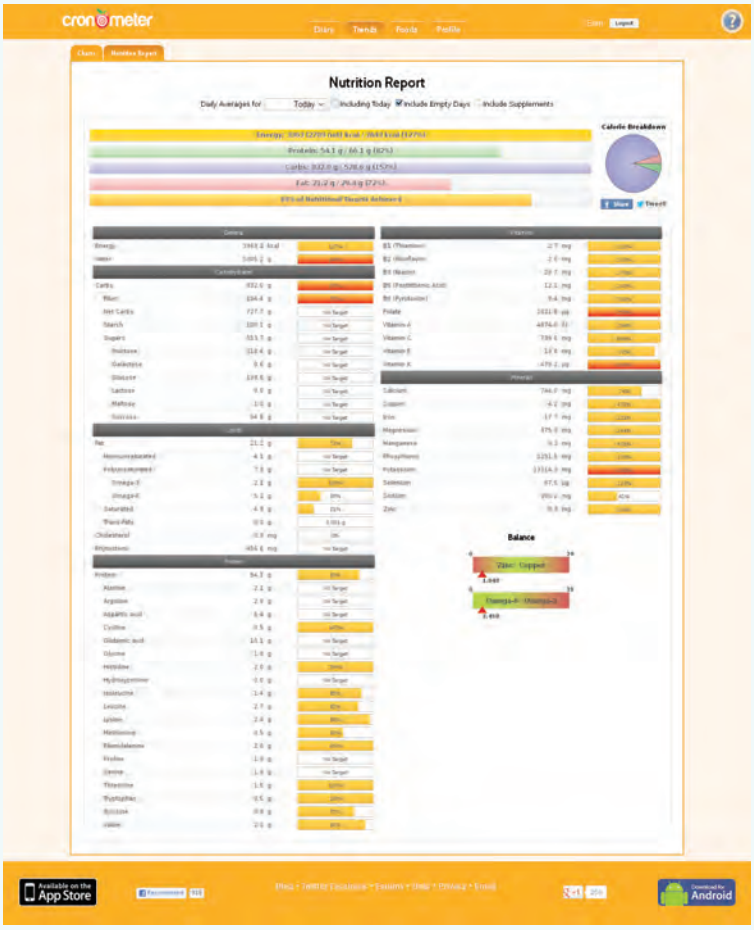
geliştirilmekte olan bir tür "akıllı tabak". Fakat hem bunları kullanmamış olduğum, hem de ölçümlerinin doğruluğu konusunda ikna olmadığım için, size daha yaygın kullanılan ve daha iyi sonuçlar veren eski yöntemi tavsiye edeceğim: Tartı – yazılım ikilisi!

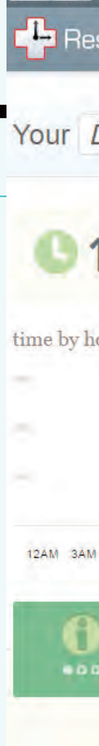




Birçok insan için spontane yaşamı istatistiklere dökmek korkutucu gelebilir ama kabul edelim rutinler içinde dönen hayatımız çok renkli değil.







Bu ölçüm konusunda uyku istatistikleri kafa bulandıran maddeler arasında. Bir insanın uykudaki giriş-REM-çıkış gibi katmanlarını ölçmek çok da kolay değil aslında.

İhtiyacınız olan iki şey, ufak bir mutfak tartısı ve **Cron-O-Meter** adlı ücretsiz yazılım. Yediğiniz yiyeceği önce tartıda ölçüyor, ardından –gramajına kadar olmak zorunda değil ama yaklaşık bir değerini– Cron-O-Meter'a giriyorsunuz. Maalesef bu tür bir analizi yapacak Türkçe bir uygulama henüz geliştirilmediği için, Cron-O-Meter'a yiyeceklerin İngilizce isimlerini yazmalısınız. Cron-O-Meter, yediğiniz yiyecekleri protein, yağ ve karbonhidrat gibi makro besin öğelerinin yanı sıra vitaminler, mineraller, yağ asitleri ve aminoasit profilleri olarak da listeleyerek, önünüze geniş kapsamlı bir beslenme raporu sunuyor.

30 günlük deneyimde, arkadaşlarımı sinir etmek pahasına yediğim şeylerin çoğunu yazdım. 30 gün içerisinde 125.000 civarı kalori almışım. Bu, yaklaşık 40 kilo saf şekere denk gelecek bir miktar (aylık raporlar ürkütücüymüş)! Kalorilerin %22'si proteinden, %29'u yağdan ve kalan %49'u karbonhidrattan geliyormuş. Maalesef abur cuburu fazla seven tembel bir tenekeyim.



HAYALLERİNİ DEĞİL, UYKUNU TAKİP ET

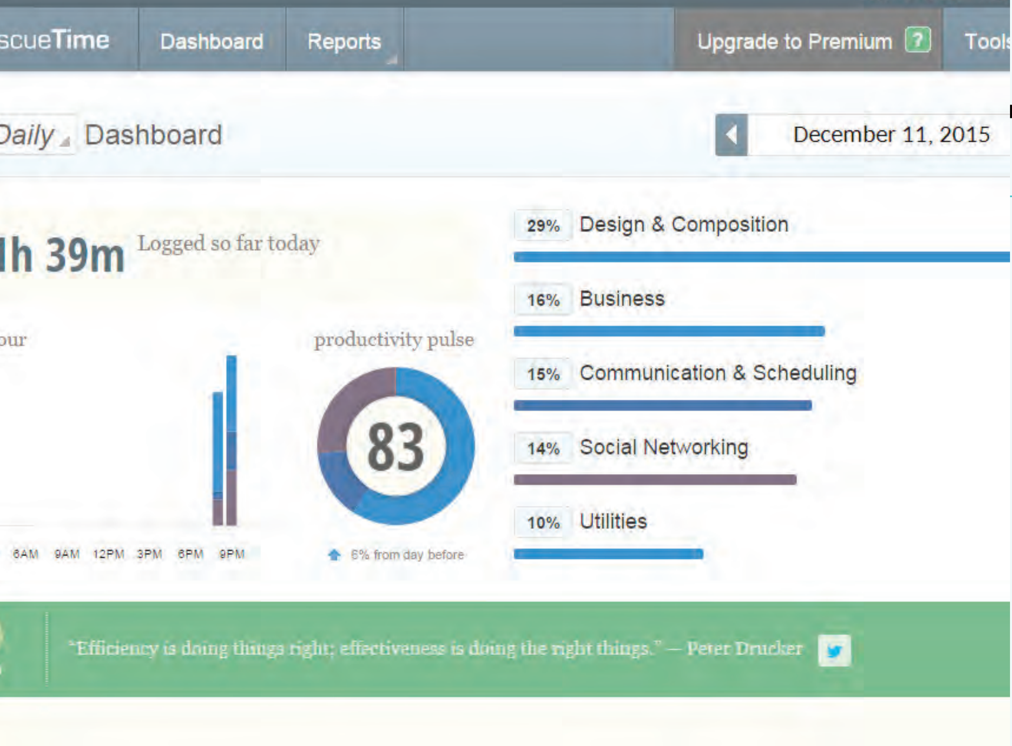
Uyku da, aynı spor ve beslenme gibi, gün içindeki performansımızı ciddi olarak etkileyebilen ve ölçümleri kolayca alınabilen bir etmen. Kendi kayıtlarıma baktığımda, açık ara en dengesiz ve özensiz alanımın bu olduğunu çok net görüyorum. 30 günlük testim sırasında toplam 185 saat uyumuşum. Bu testi yapmadan önce, günde 10 saat uyuduğumu düşünürdüm. Fakat asıl ortalama günde 6 saate daha yakın olduğumu gösteriyor. Sebebi ise dengesiz bir uyku düzeni: Bazı günler hiç uyumadığım olmuş; bazı günler 14 saat, bazı günler ise 4-5 saat uyumuşum. Bana kalsa günde 10 saat benim için ideal bir nokta.

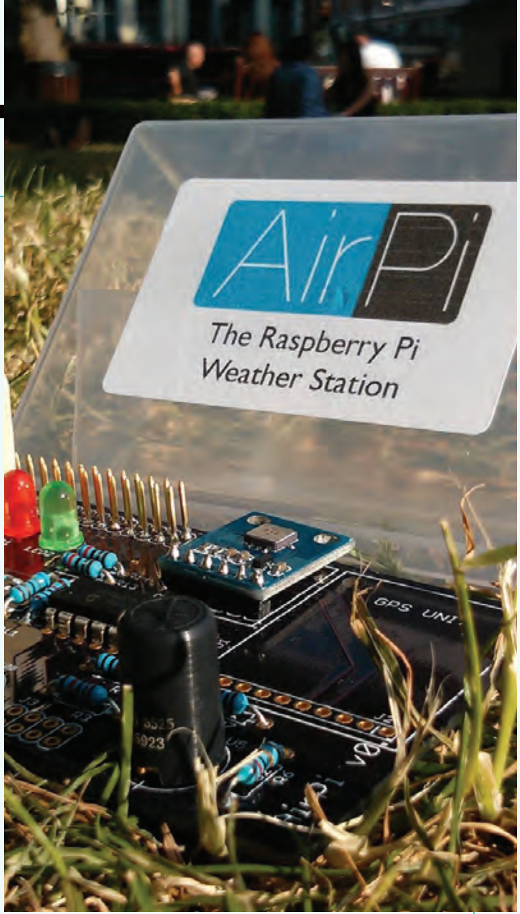
> **ÖLÇÜLEN BEN**
>
> Bu dosyayı yazmadan önce, ben de biraz nostalji yaptım ve 30 gün boyunca burada listelediğim yöntemlerle kendi değerlerimi takip ettim. Ölçtüğüm değerler uyku, kalori alımı, kilo, atılan adımlar, ağır antrenmanda geçirilen saat, iş yaptığım saatler ve bazı zihinsel refleks ölçümleriydi. Ölçümlerin hepsini 30 gün boyunca yapamadığımı da belirteyim; bazı günler uyku bilgimi ölçmeyi unuttum, bazı günler zihin testlerine vaktim yoktu. Fakat genel olarak %80 civarı ölçümlerimi doğru ve zamanında yaptım diyebilirim.

Testlerime Samsung'un **S Health** uygulamasıyla başlamıştım, ama ilk haftadan sonra **Sleep Cycle** adlı uygulamaya geçtim. Tek yapmanız gereken, uyumadan önce uygulamayı başlatıp telefonunuzu başucunuza koymak. Daha karmaşık uyku takibi isteyenler için yine vücudunuza asılı duran **Lark** ve **WakeMate** adlı iki cihaza da rastladım, fakat kullanma fırsatım olmadı. İlgimi çeken bir detay, bu cihazların hiçbirinin ortamdaki ışık seviyesini ölçmemesiydi. Hâlbuki bu değişkenin uyku kalitesini ne derece etkileyebildiğini artık hepimiz biliyoruz.

BİR KARIŞ AKLIMIZLA, BİR KULAÇ ANALİZ

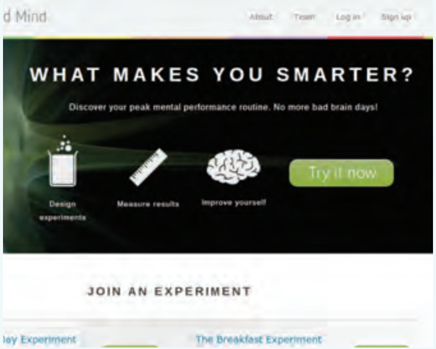
İşlerin biraz daha bulanıklaşmaya başladığı alanlara geldik. Toplumun seksapel anlayışına hitap eden fitness sektörü sayesinde, beslenme ve spor alışkanlıklarımızı ölçüp analiz etmenin yüzlerce yolu icat edildi. Fakat beyinler nedense hâlâ bisepsler kadar çekici kabul edilmiyor, dolayısıyla beyni analiz eden teknikler henüz kasları analiz edenler kadar gelişmiş değil. Fakat bu alanda da çaresiz değiliz. En eski ve güvenilir yöntemlerden birisi, alanına son derece hâkim





Eğer hayatınızın rutinlerini ölçtüğünüz için daha verimli hale geldiğinizi görürseniz, siz de başka insanları bu konuda cesaretlendirebilirsiniz.

bir ekibin yönetmekte olduğu **quantified-mind.com** sitesindeki testleri uygulamak. Şu anda Quantified Mind testleri arasında kafeinin, uykunun, kahvaltının ve başka etmenlerin zihinsel performansınıza olası etkilerini ölçen altı farklı test



var. Testlere katılmak ücretsiz. Üstelik, toplanan sonuçlarla arada bir veriler üzerinden yapılan serbest araştırmalara da katkıda bulunabilirsiniz!

Elbette zihin dediğimiz zaman tek faktör reaksiyon veya düşünme yetileri değil. Duygusal durumumuz da, zihinsel sağlığımızın veya hayatımızın gidişatının iyi bir göstergesi olabilir. Elbette bu noktada artık duygularımızı sayıya dökmekten bahsediyoruz ki, duygular ve matematiğin birbirine zıtlığı göz önüne alındığında zor bir iş. Ben **moodscope.com** ekibinin sunduğu testi kullanmaya karar verdim. Önceki örneklerde olduğu gibi bu da ücretsiz olarak kullanabileceğiniz bir hizmet – her gün aşağı yukarı aynı saatlerde sorulara yanıt veriyor ve o günkü moral puanınızı bir yüzde olarak alıyorsunuz. Yüzdelerdeki iniş-çıkışları takip ederek nelerden nasıl etkilendiğiniz hakkında fikir sahibi olabilirsiniz.

Şahsen bu testi her gün uygulayamadım, fakat almış olduğum 12 test sonucunun yüzdelerine bakınca, 30 günlük süreç içerisindeki ortalamam %66 çıktı. Eh, 30'dan aşağı veya 90'dan yukarı çıksa endişelenirdim sanırım. Ama %66 tam benlik bir sayı gibi duruyor, o yüzden yanılmadığını varsayacağım!

VAKTİN Mİ YOK, ODAĞIN MI?

Ah, modern dünyanın en büyük çilesi: Zamansızlık! Yapmak istediğimiz çok şey var, ama zaman yok, öyle değil mi! Biraz daha boş zamanımız olsaydı neler yapmazdık... Neler mi? Mesela internette anlamsız videolar izleyerek saatler öldürmek gibi mi? Kimsenin umurunda olmayan ve katılan kimsenin faydasını görmediği çevrimiçi tartışmalarda paragraflarca argüman yazmak gibi mi? Demek istediğim şu; aslında neredeyse hepimizin sandığından daha çok boş vakti var. Fakat bunları organize edip tek bir büyük boş zaman olarak ayırmak yerine, oraya-buraya serpiştirdiğimiz için vaktimizi düzgün kullanamıyoruz.

PAHALI OYUNCAKLAR

Kişisel beyin analizi büyük ve yeni gelişen bir alan. Elbette doktorlar yıllardır beyin üzerinde sayısız analizi ameliyatsız ve gayet güvenli yöntemlerle yapıyorlardı. Fakat şimdi Ölçülen İnsan hareketinin en istekli kesimi, tıp sektöründeki büyük çocukların oyuncaklarına benzeyen cihazlar istemeye başladı. Bunların başlıcaları Emotiv Insight, Neurosky MindWave, Muse ve Melon adlarındaki kafaya takılan ve EEG ile beyinden yayılan sinyalleri analiz edip dileğinize göre değiştirebildiğini de iddia eden ürünler. Daha önce söylediğim gibi, bunları da bizzat kullanmadım, fakat etraflı olmak adına bahsediyorum. Bundan bir yıl sonra popüler olup olmayacaklarını bilemeyiz.



Bu noktada yardımıma yetişen en iyi çözüm, **RescueTime** adlı uygulama oldu. Çalıştığım laptop ve telefona kurduğumda birbirleriyle senkronize olup, gün içinde bu cihazlar üzerinden, "gereksiz" olarak belirlediğim sitelerde ne kadar vakit harcadığımı ve bunların çalışma düzenimi nasıl bölebildiğini tüm çıplaklığıyla gösterdi RescueTime. Raporuma göre, günde bilgisayar başında çalışarak geçireceğim süreyi 6 saat olarak belirlemişim. Fakat sonuçta çoğu gün 3,5 ila 4 saat çalışıp, 4 saat civarı da internette geyik yapmışım. Bu, çalışma süremin yarısı! Vakit kaybımın en büyük suçluları da YouTube ve Facebook imiş.

DİĞER ÖLÇÜLEBİLENLER

Hayat değişkenlerle dolu! Kendinizi biraz geliştirebileceğinizi düşündüğünüz alanlar olduğunda, objektif olarak ne durumda olduğunuza dair iyi bir fikir edinmek isterseniz her zaman **Ölçülen İnsan** prensiplerini uygulayabilirsiniz. Faturalarınızı, kilonuzu, büyümekte olan biriyseniz boyunuzu, şirinlik peşinde koşan cıvıl cıvıl biriyseniz günde kaç kişiye günaydın dediğinizi, evcil hayvanınızın ne kadar mama yediğini, her şeyi hesaplayabilir, haftalık veya aylık raporlar halinde teslim alabilirsiniz. Önceden hazırlanmış özel uygulamalara her seferinde ihtiyacınız yok. Formatı düzenli kullanırsanız, basit bir Excel dosyası da işinizi görecektir. Veya **trackthisfor.me** adresinde kafanıza göre takip edilmesini istediğiniz değerleri belirleyip, manuel olarak oraya girebilirsiniz. Kıymetli maaşınızın her ay nasıl olup da buhar gibi uçtuğunu çözmenize yardımcı olan **Mint**, huy olarak kambur duranlarınızı titreşimle uyaran **Lumo Lift**, odanızdaki havanın temizliğini analiz edip okuyabileceğiniz raporlar halinde size gönderen **Foobot**, **Awair** veya aynısının evde yapılmış hali **AirPi**, ilginç bulabileceğiniz başka sistemler. -Erim





SUALTI ŞEHİRLERİ

DÜNYA'NIN %71'İNDE YAŞAMA ZAMANI

Yeryüzünde karadan çok suyun var olduğu, okul eğitiminin erken aşamalarında kafamıza kazınan bir gerçektir. Yaklaşık %71'i sularla kaplı gezegenimizde bizler toprağa yerleşmiş, hayatı buraya kurmuş durumdayız. Ama evrimin fısıltıları kökenimizi sularla ilişkilendiriyor, yaşamın fışkırdığı bu alanlar bize hep çekici geliyor. Derinlikleri hâlâ saklı bir kitap gibi olan okyanuslar, yine o derinliklerine kurulabilecek şehirlerle daha da çekici bir hale bürünüyor.

Oyunlardan filmlere, sualtı şehirleri aslında hiç de yabancı olmadığımız bir kavram. Merak etmeyin, *Sünger Bob*'daki Bikini Kasabası'ndan daha ciddi örneklerimiz de var. Hem Marvel hem de DC'nin bünyesinde farklı özelliklerle de olsa adı zikredilen birer Atlantis var mesela. İnsan dışı varlıklar düşünüldüğünde Asimov'un *Lucky Starr and the Oceans of Venus*'ü, korku edebiyatına doğru kaydığımızda ise Cthulhu Mitosu'nun parçası olan R'lyeh ve Y'ha-nthlei çıkıyor karşımıza. Bu şehirlerin kimisi ait olduğu dönemin mimarisini kullanırken, kimisi farklı bir canlı türünün yaşam alanı olduğundan kendi tasarım diline sahip. Bazısı *BioShock* serisindeki Rapture gibi bilimin kurallarına göre inşa edilmiş, bazısı *Star Wars Ep. I*'de gördüğümüz Gungan şehri gibi yarı geçirgen bir güç alanıyla korunuyor. İşin mistik boyutuna indiğimizde ise belki de en güncel örnek *World of Warcraft*'ın yeni eklentisi *Legion*'da karşılaşacağımız Suramar şehri. On bin yıldır sular altında duran bu şehir, büyünün gücüyle ayakta kalmış tüm bu süre boyunca.

Ama tüm bu örnekler bize önemli bir sorunun yanıtını veremiyor: Gerçek dünyadaki fizik kanunlarına uygun bir sualtı şehri kurmak mümkün mü? Bu konuda bizler, medeniyet olarak neredeyiz?

BANA ŞEHRİNİ ANLAT

Tabii ilk önce "şehir"den ne anladığımız önemli; çünkü sualtında bir yerleşim merkezi kurmak teoride imkânsız olmasa da, hayalini kurduğunuz ve görmeye alıştığınız formun dışında olması muhtemel. Sualtında yaşamın insanlık adına –orada nefes alamadığımız gerçeğini saymazsak– iki büyük riski var ve bunlardan ilki basınç.

Bir yüzeye uygulanan dik kuvvetin birim değeri olarak tanımlanan basıncı, sualtı şehirleri söz konusu olduğunda, şehri çevreleyen su kütlesinin şehrin yüzeyine yüklenmesi olarak düşünebiliriz. Yani hem tepeden, hem yanlardan, her yönden sizi sıkıştıracak bir kuvvet yığını söz konusu. Suyun basıncı basit şekilde yükseklik (h), yoğunluk (d) ve yerçekimi kuvvetine (g) bağlıdır. Bu üç değerin çarpımı bize altında ezileceğimiz basıncı verir ve fark ettiğiniz üzere ne kadar derine inerseniz, uygulanan basınç o kadar artar.

Bir sualtı şehrinin bu basınca dayanabilmesi, yani yüzeylerine uygulanan dik kuvveti karşılayabilmesi gerekir. Şu ana kadar sualtına inebilen en dayanıklı araçlar denizaltılar olduğundan, onların gövde yapısı bize iyi bir referans olabilir. Yalnız şunu eklemek lazım; kendilerine bazen "yüzen tabut" denilen bu araçlar çok da ferah sayılmazlar. İki farklı gövdeye sahip olan denizaltılar dış kabuklarından öte içlerinde asıl basıncı karşılayan "basınç gövdesi" kadardırlar. İki gövde arasındaki fark yüzünden denizaltılar basık, dar ve çok az kişiye ev sahipliği yapabilen araçlardır.

Bugüne kadar derinliklere yapılan en zorlu yolculuğun hedefi, yüzeyin ta 11km altındaki Mariana Çukuru'nun Challenger Deep adlı noktasıydı. İlk kez 1960 yılında gerçekleşen insanlı inişte kullanılan Trieste adlı araç ise bırakın bir şehri, seyir eyleyebileceğiniz herhangi bir aracı andırmıyordu. İsveç tasarımı olan 150 tonluk bu dalış aracı zaten dibe ulaşmak amacıyla üretilmişti; sadece iki kişi barın-



SOLUNABİLİR HAVA

Sualtı şehirlerinde bir problem olsa da, diğerleri kadar ön planda değil oksijen miktarı. Bildiğiniz üzere solunabilir bir hava çözeltisini sualtında yapay olarak oluşturmamız gerekli, ama uzay istasyonlarında bile karbondioksit ve oksijen arasında dönüşüm yapabilen sistemlere sahibiz. Yani bir sualtı şehrinde de benzer bir tarla kurmak olası. Diğer büyük problemler olan besin, nem ve derinliğin getirdiği vurgun ihtimali ise başlı başına tartışılması gereken konular.



Star Wars: The Phantom Menace'ta gördüğümüz Otoh Gunga, sualtındaki şehir düşüncemizin en net artistik yansımalarından.

SUALTINDA YAŞAMIN KENDİSİ KADAR MERAK ETTİĞİMİZ BİR KONU DAHA VAR: SUALTI ARSALARINI KİM SATIYOR?

dırıyordu ve konik, daracık, pleksiglas bir gözlem alanı vardı. Aynı görevle 2012'de Challenger Deep'e inen 12 tonluk Deepsea Challanger ise sadece tek kişiye (ünlü yönetmen James Cameron) ev sahipliği yapması bakımından konumuzun biraz dışında. Yani anlayacağınız, camdan bir kubbesi olan dev bir şehri sular altına indirip muhafaza etmek, periyodik tablonun bize sundukları ışığında şimdilik pek makul bir düşünce değil. Ama ölçeği küçültür ve derinliği azaltırsak, bu konuda bir şansımız olabilir. Maceracı ve araştırmacı Ian Koblick, Stanford Üniversitesi'ndeki hocası da dahil bilim insanlarının az çok hemfikir olduğu derinlik çizgisini 300 metrede çekiyor. Bir mezar misali duvarlarla kaplı halde, güneş ışığının artık inmediği derinliklerde ne işimiz var ki zaten?

Diğer bir problem, bakım ve onarım. Sualtında metal, ağır bir korozyondan geçer. Metal ve suyun etkileşiminde "çürüme" olarak da değerlendirebileceğimiz bu korozyon, metalin çabucak eskiyip gücünü kaybetmesine sebep olur. Bir sualtı şehrinde su geçirmezliğin esas olması betonu işlevsiz kılacağından metal, pleksiglas, cam ve polimer elimizdeki en iyi seçenekler. Medeniyetimizi üstüne kurduğumuz metalin suyla temasını engellemek içinse şu anda elimizdeki en etkili yöntem galvanizleme. Metalin dışını çinko alaşımıyla kaplayıp oksitlenmeyi önlemek adına uygulanan bu yöntem yine de deniz suyuna karşı tam bir koruma sağlamıyor. Ne yaparsak yapalım, uzun ömürlü bir şehir kurup bunu suyun altında sürdürülebilir şekilde yaşatmamız mümkün görünmüyor.

GELECEĞİN AŞILADIĞI UMUT

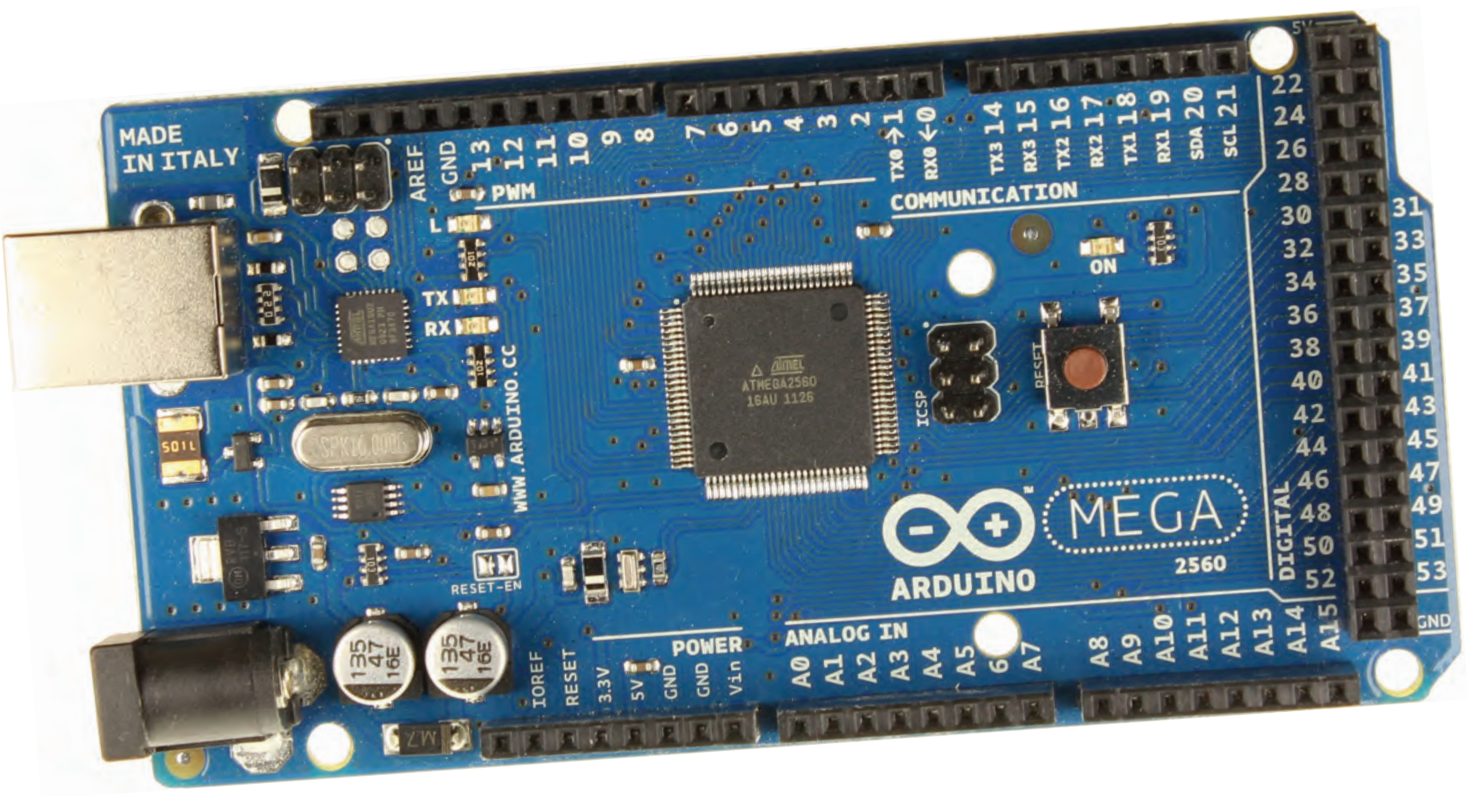
Baştaki soruma geri dönüyorum: Şehir dediğimizde aklımıza gelen şey nedir? Sualtında yaşam düşüncesinin turizm ve küresel ısınma olmak üzere başlıca iki önemli gerekçesi var. Dubai, Maldivler ve İsveç gibi yerlerde hâlihazırda sualtı otelleri bulunuyor, fakat sadece birkaç metre derinlikteler. Suyun üstünde ama karadan bağımsız olan oteller de var (Zanzibar'daki The Manta Resort gibi) ama hiçbiri başta örneklerini verdiğimiz "şehir" özelliğini taşımıyor.

Küresel ısınma konusu ise tasarım okullarından mimarların serbest projelerine kadar, suda yüzen polimerden bir küre ve altındaki yaşam alanı olarak örneklenebilecek birçok tasarımla işleniyor, ama henüz gerçekçi bir sonuca ulaşılmış değil. Üstelik küçük koloniler, en fazla 100 kişi için sunulan öneriler bunlar. Japonya'da Shimizu Corp. adlı firmanın önerdiği 25-26 milyar dolarlık ve 2030'da üretilmesi planlanan dev sualtı küresi bile uygun üretim tekniklerinin ilerleyen yıllarda geliştirilmesini bekliyor. 5000 kişiyi barındırması planlanan bu şehir, kâğıt üstünde çalışıyor ama üretilme şansı henüz yok. Yani anlayacağınız, şu anda kısa süreli hayatta kalma çözümleri dışında gerçekten işler bir sualtı şehri söz konusu değil. -Sarp



ÇALIŞANI VAR AMA...

Tasarım öğrencilerinin işleri haricinde, ABD'de 1986 yılında kurulan Aquarius Reef Base adlı bir bilim ve eğitim üssü var. Yüzeyin 19 metre altındaki bu yer, ziyaretçi de ağırlıyor. Kasırga dönemlerinde güvenlik sıkıntıları yaşayan üs, şu ana kadar 31 günlük bir yaşam rekoru barındırıyor. Uzun ömürlü bir şehir sayılmaz anlayacağınız.



ARDUINO

YENİ BAŞLAYANLAR İÇİN TEMEL BİLGİLER

İlk devrem, daha ilkokul 4. sınıfta okurken hediye ettikleri, devre kartı ve malzemelerini kendim birleştirdiğim bir flip-flop devresiydi. On tane ufacık elektronik bileşeni, kocaman tabanca tipi havyayla minicik kartın üzerine lehimleyip pili bağladığımdaki heyecanımı unutamam. Saatlerce, bir kırmızı bir yeşil LED'in yanıp sönmesini izlemiştim. Kendimce süre tutup, nasıl aynı sürelerde yandıklarını anlamaya çalışıyordum. Tabii o zamanlar internet hak getire; bir bilene sormadan anlamak mümkün değildi. Zamanla, devreyi belki yüz kere söküp tekrar birleştirdikten sonra bir gün, daha işe yarar bir hale getirmek için annemin işyeri levhasına birkaç LED bağlayıp, devreyi entegre etmiştim. Etrafında yanıp sönen LED'lerle çok şık görünüyordu. Böylece ilk kontrol devremi yapmış oldum.

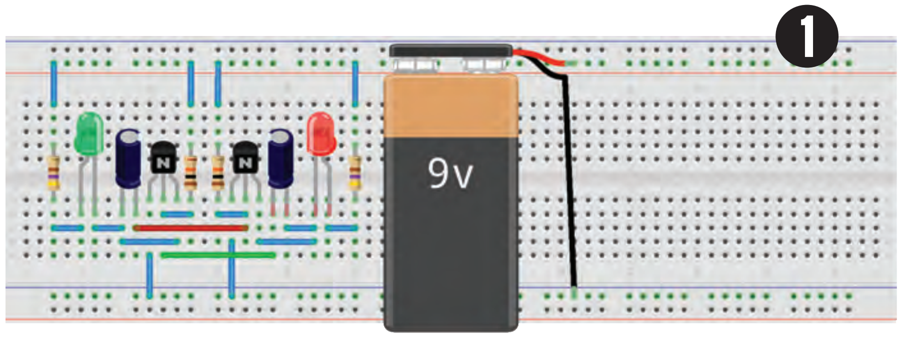
Teknik lisede hayatıma PLC kontrolörleri, mikroişlemci programlama, PIC ve robotik girdi. O zamanlar bir kontrol devresi yapmak ve programlamak oldukça zahmetliydi ama çok keyifliydi. Muhteşem geçen yılların ardından iş hayatı beni bilgisayarlara yönlendirdiğinde ne yazık ki kalbimdeki meslek yavaş yavaş hobiye döndü ve yıllar içinde de vakitsizlik adı altındaki bir kapalı kutuya girdi. Ta ki yakın zamanda şans eseri Arduino ile tanışana kadar.

KONTROL!

Yeni başlayanlar için, öncelikle kontrol etmenin ne demek olduğunu biraz açmak lazım. Aslında hayatımızın birçok yerinde birbirinden farklı kontrol sistemleriyle sürekli etkileşim halindeyiz. Odanın ışığını yakmak için bir düğmeye basmayanınız yoktur. Burada ışığı kontrol etmek için bir düğme kullanarak en basit kontrol sistemini kullanmış oluyoruz. Mikrodalga fırının girilen süre ve dereceye göre çalışması ve bittiğinde ikaz etmesi daha gelişmiş bir kontrol sistemi örneğidir. Hatta bize daha yakın şöyle bir örnekle kontrolör ve işlemci arasındaki farkı biraz daha iyi anlayabiliriz: Bir oyun kumandasının, bastığınız düğmeyi oyun cihazına bildirip, cihazdan dönen veriye göre titreşmesi ve ışıklarının yanması bir kontrol sistemdir. Burada oyun cihazı ise içinde bir işlemciyle, verilen programlara (oyunlara) göre bize grafik ve ses bilgileri oluşturmak gibi birçok işlem yapan bir sistemdir.

HERKES İÇİN ARDUINO

Arduino, bir grup zeki insanın yarattığı açık kaynaklı (evet!) bir prototipleme platformudur ve her tür kaynağı bulabileceğiniz geniş bir topluluğu vardır. İster kendi baskı devrenizi hazırlayabileceğiniz, isterseniz hazır satın alabileceğiniz Arduino'lar, hem donanım hem de yazılım bakımından her seviyedeki hobi meraklısına ve tasarımcıya hitap eden pratik mikrodenetleyici kartlarıdır. Programlamasını isterseniz yine ücretsiz olan Arduino yazılımıyla, isterseniz daha gelişmiş AVR C ile yapabilirsiniz. Yani hiçbir şekilde bir kısıtlama yok. İsterseniz yaptığınız devreyi ve hazırlayacağınız projenizi satabilirsiniz. Sadece kartınız üzerinde orijinal logoyu kullanmak isterseniz şirketten izin almanız lazım. Aslında üzerinde logo olanlar da şirketin çeşitli kalite kontrol uyguladığı tedarikçiler tarafından üretilmiş olanlar. "Klon" tabir edilen kartlar, yani üzerinde logo olmayanlar ise başka tedarikçilerin kendi bastıkları ve ürettikleri kartlar. Yapı olarak bire bir aynı olsalar da Arduino şirketi garanti vermiyor sadece. Ne de olsa açık kaynaklı, herkes üretip satabilir. :)

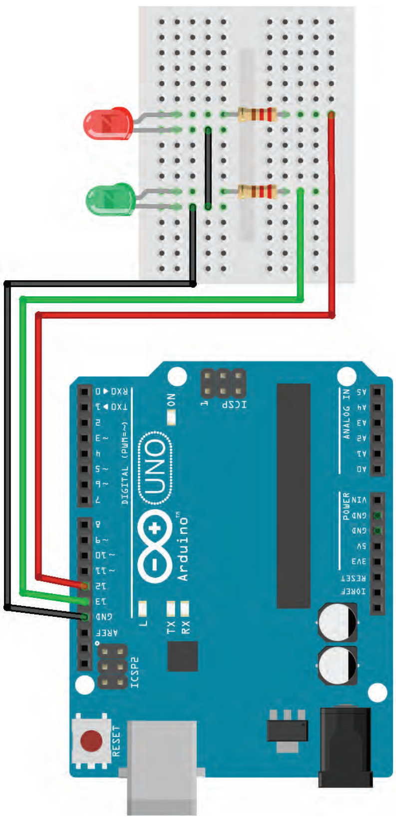


NE YAPSAK?

Arduino mikrodenetleyici kartları çok geniş bir yelpazede sunulmakta. Giysiler üzerine dikilebilenden tutun, çok karmaşık bir robotik uygulama için gerekebilecek 50'den fazla giriş-çıkış bulundurana, hatta direkt internet üzerinden çalışmasını istediğiniz projeler için üzerinde ağ kartı ve Linux işletim sistemine sahip olan modeller bulunmakta. Burada projenizin asıl amacının ne olduğu ve nerede kullanmak istediğiniz önemli. Ama yeni başlayanlar için elbette en temel özelliklere sahip olan **Arduino UNO**'yu tavsiye ederim. Hatta gelin, bu kadar genel bilgiden bir adım ötesine geçip basit bir projeye geçelim: Flip-flop! Basit bir flip-flop devresi 1. numaralı resimdeki (sol sayfa, alttaki resim) gibidir.

İki adet kondansatör sırayla şarj ve bağlı oldukları direnç üzerinden deşarj olurlar. Deşarj olan kondansatör belirli bir şarj değeri altına düşene kadar bağlı olduğu transistörü aktif halde tutar ve dolayısıyla ona bağlı olan LED yanar. Eşik değeri altına düştüğünde transistör pasif hale geçer ve diğer kondansatör şarj olup bağlı olduğu transistörü ve LED'i aktif hale getirir. Burada kondansatörlerin ve seri bağlı olan dirençlerin değerlerine göre aktif olma yani LED'lerin yanma süresi değişir. Aslında çok basit olan bu kontrol devresinde yanma sürelerini değiştirmek için donanımsal seviyede müdahalede bulunup, kartın üzerindeki kondansatör ve dirençleri değiştirmemiz gerekir.

Bu projeyi Arduino ile yapmak istersek aşağıdaki gibi bir devre tahtası (breadboard) kurulumu yaparak başlayabiliriz.

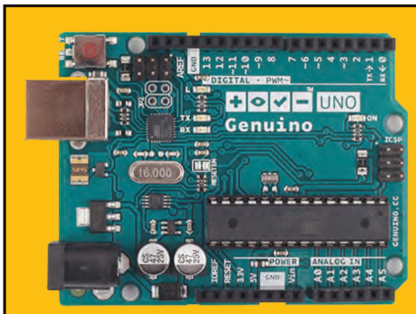


Kurulumdan sonra aşağıdaki programı Arduino IDE ile USB portu üzerinden Arduino UNO'muza aktarmamız yetecektir. Artık burada süreleri değiştirmek için tek yapmamız gereken kod bazında ufak değişiklik yapmak.

```
// kurulum
void setup() {
  // çıkış tanımlama
  pinMode(12, OUTPUT); // kırmızı led'in bağlı olduğu port
  pinMode(13, OUTPUT); // yeşil led'in bağlı olduğu port
}

// ana döngü
void loop() {
  digitalWrite(12, HIGH); // kırmızı led'i yak
  digitalWrite(13, LOW);  // yeşil led'i söndür
  delay(1000);           // 1 saniye bekle
  digitalWrite(12, LOW);  // kırmızı led'i söndür
  digitalWrite(13, HIGH); // yeşil led'i yak
  delay(1000);           // 1 saniye bekle
}
```

Arduino kullandığımız sistemde ek parça miktarının daha az olmasının yanı sıra, başka bir proje yapmak için tüm parçaları söküp en baştan başlamaya gerek kalmamakta. Hatta isterseniz ekleme yapmak çok daha kolay. Mesela Arduino'nun diğer çıkışlarına birkaç LED daha ekleyip kodda ufak bir değişiklik yaparak kayan ışık (Kara Şimşek!) yapmak, kondansatör ve transistörlerle uygun bir devre tasarlamaktan çok daha kolay olacaktır.



ARDUINO / GENUINO

Arduino projesini yaratan beş arkadaş, 2008 yılında Amerika'da isim hakkını aldı ve şirket olarak tescil ettirdi. Ardından Arduino markasını dünya çapında tescil ettirmek üzere çalışmalar başladığında, kurucu ortaklardan birinin, diğerlerinden habersiz olarak, İtalya'da kendi şirketi çoktan üzerine yaptığının farkına vardılar. Çözüm arayışları sonuç vermeyince geri kalan dört ortak, Amerika'da Arduino, geri kalan ülkelerde ise Genuino markasıyla yola devam etme kararı aldılar. Kartların üzerindeki logolar dışında, donanımsal ve yazılımsal hiçbir farkın olmadığını belirtmek isterim.

MİKROİŞLEMCİ – MİKRODENETLEYİCİ

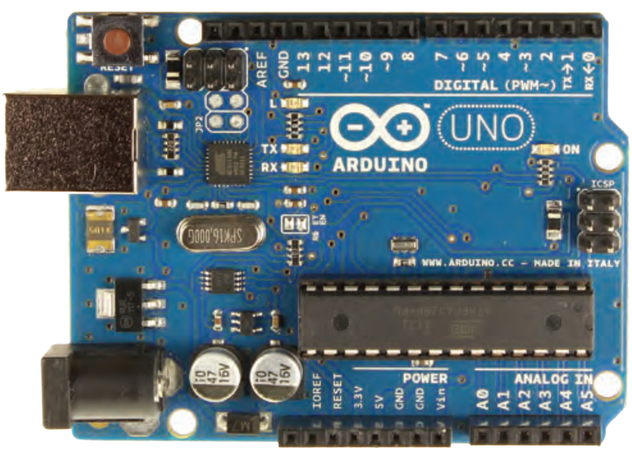
Genel olarak mikroişlemci, içinde sadece merkezi işlem birimi bulunan, kullanabilmek için saat, hafıza, giriş/çıkış gibi arabirimlere ihtiyaç duyan bir entegre devredir. Her gün kullandığımız bilgisayar, cep telefonu gibi birçok işlem yapabilen cihazların temelini oluşturur. Mikrodenetleyici ise işlemci, hafıza ve giriş/çıkışlar gibi arabirimleri içinde bulunan bir entegredir. Girişlere göre yapılacak işlemlerin belli olduğu uygulamalarda kullanılır. Arduino, önceki aylarda bu köşede yer verdiğimiz Raspberry Pi gibi başlı başına bir bilgisayar değil, bir mikrodenetleyicidir. Teknik özellikler bakımından Raspberry Pi kat kat üstün olsa da, donanım ağırlıklı projelerde Arduino basit yapısı sayesinde öne çıkar ve örneğin analog giriş gibi avantajlara sahiptir.

KALKANLAR

Bazı projelerinizde Arduino dışında ek bileşenlere de ihtiyaç duyabilirsiniz. Mesela Arduino ile doğrudan bir motoru sürmek pek tavsiye edilen bir durum değildir. Motorların anlık çalışma ve yük altında çektikleri akımlar, Arduino kartınızı yakabilir. Veya belki bir oyun konsolu yapmak için dokunmatik bir ekran eklemek isteyebilirsiniz. Bu tarz isteklerinizi karşılamaya yönelik kartlar mevcut ve bunlara kalkan (shield) adı verilmekte. Yapı olarak doğrudan Arduino'nuzun üzerine takabileceğiniz ve kullanabileceğiniz haldeki bu kartlar da ayrıca satılmakta veya kendiniz yapmak isterseniz şemaları internette bulunmakta.

NEREDEN ALSAK?

Artık internet sayesinde istediğimiz ürünlere ulaşmak çok kolay olduğundan Arduino bulmak da gayet kolay. Marka tesciliyle ilgili durumdan (bkz. hemen soldaki kutu) dolayı Amerika dışı markası olan Genuino'yu henüz piyasamızda bulmak kolay olmasa da Arduino satan yerler var; mesela **Robotistan.com**. Tabii ki projenizde kullanabileceğiniz çeşitli kalkanlar ve robotik parçaları da var. Öncelikle temel bilgileri öğrenip, yapmak istediğiniz projeye göre gerekli bileşenleri almanızı tavsiye ederim. Zaten merakınız sizi yönlendirecektir. Keyifli projeler! **-Ozan**



UNO HAFİF GELİRSE DUEMILANOVE, NG 240, EXTREME V2 GİBİ FARKLI MODELLER DE DENEYEBİLİRSİNİZ



DİNAMO

NEREDE HAREKET, ORADA BEREKET

Kulağa tuhaf geliyor ama bir zamanlar elektrik yoktu. Daha doğrusu, elektrik santrali ve şebekesi yoktu. Caddeler ve evler mumla, yağ kandiliyle veya havagazıyla aydınlatılıyordu. Ne zaman ki hareket enerjisini elektriğe dönüştürmenin yolunu bulduk, işte o zaman her şey değişti.

BİLEYDİM, PATENTİNİ ALIRDIM

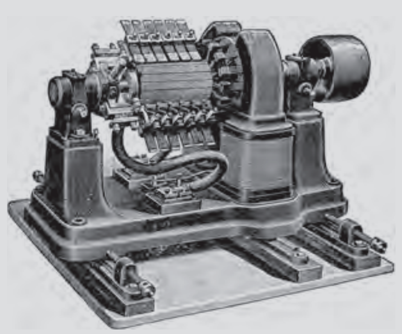
Elektromanyetik üreteçlerin çalışma prensibi ilk olarak 1831 yılında İngiliz bilim adamı **Michael Faraday** tarafından keşfedilmişti. Kendisi de bir örneğini üretmiş, ancak tasarımından verim alamamıştı. Faraday'den bağımsız olarak bu işlerle ilgilenen Macar mucit Ányos **Jedlik**, 1861 yılında kendi tasarımını geliştirse de kullandığı tekniği başkalarının çoktan bulmuş olduğunu sandığı için patent başvurusunda bulunmadı. Bugün, endüstriyel kullanıma uygun modern dinamonun mucitlerini, Jedlik'ten yaklaşık altı yıl sonra birbirinden bağımsız çalışmalarla aynı sonuca ulaşan **Samuel Alfred Varley**, **Werner von Siemens** ve **Charles Wheatstone** olarak kabul ediyoruz.

Dinamolar enerji santrallerinde elektrik üretimi için kullanılan ilk üreteçlerdi. Sanayiyi canlandırdı, caddeleri ve evleri aydınlattı. Elektrik motorları da dâhil olmak üzere, daha sonraki birçok icat onu temel aldı. Günümüzde yerini büyük oranda alternatörlere bırakmış olsa da, özellikle düşük gerilimli doğru akım gerektiren yerlerde halen kullanılıyor.

İLK DİNAMOMUZ

Elektrikle tanışmamız biraz geç oldu. Amerika ve Avrupa'daki bazı şehirler geceleri pırıl pırılken biz halen havagazı kullanıyorduk. Bunun başlıca sebeplerinden biri, dinamonun ne olduğunun bilinmemesiydi. Yetmezmiş gibi, elektriğin gelişi havagazı şirketlerinin menfaatlerine ters düştüğü için, "dinamo" sözcüğünü "dinamit" sözcüğüne benzeten ve dinamonun da aynen tehlikeli olduğunu öne süren söylentiler yayılıyordu. Yol açtığı endişenin, halkın yanı sıra Sultan II. Abdülhamit üzerinde de etkili olduğu düşünülüyor. İlk dinamonun İstanbul'a kurulması düşünülmüş, fakat Sultan II. Abdülhamit'in bu teklifi reddetmesiyle şehirde elektriğin kullanımı gecikmişti.

Dinamoların ülkemiz topraklarına girişi 1902 yılında Tarsus'ta kurulan ilk elektrik santraliyle oldu. Çukurova Üniversitesi öğretim üyelerinden Prof. A. Hamit Serbest›in 1989 yılında yaptığı araştırma, 1958 yılında Tarsus'ta yaşanan sel felaketinden sonra sökülen bu dinamonun 1964'te bir başkası tarafından satın alındığını gösteriyor. Dinamonun izini sürdüğümüzde, tamir edildikten sonra Çorum'un Osmancık kazasındaki bir çeltik ve un fabrikasına taşınarak burada kullanımına uzun yıllar boyunca devam edildiğini öğreniyoruz. Aslında tam müzelik aletmiş; ama boş boş duracağına çalışsın, değil mi? **-Eren**



NASIL ÇALIŞIR?

Doğası gereği enerji asla yok olmaz, sadece dönüşür. Bir tür enerjiden bir başkasını elde etmek mümkündür. Dinamolar da içindeki mıknatıs ve bobin sayesinde mekanik enerjiyi elektrik enerjisine dönüştürerek tam olarak bunu yapar.

Bir elektrik motorunun nasıl çalıştığını biliyorsanız, dinamonunkini de az çok biliyorsunuz demektir. Elinizde örneğin bir oyuncak arabadan söktüğünüz ufak motorlardan varsa, iki ucuna pil yerine LED bağlayıp aksi yönde bir deney yapabilirsiniz. Ortadaki mili bir çeşit kol aracılığıyla elinizle çok hızlı bir şekilde döndürürseniz LED yanacaktır. Tebrikler, kendi elinizle elektrik ürettiniz! Bunun bir benzerini –teknik olarak bir dinamo değil manyeto sayılsa da– bisikletlerin arka lastiğine bağlı, tekerleğin dönüşünden faydalanarak bisikletin farlarına elektrik sağlayan dinamolarda da görmek mümkündür.

pixel



HABERLER

■ Henüz resmi duyuru yapılmamış olsa da Capcom'un aldığı teliflerden yakın gelecekte **Onimusha**'nın geri döneceğini kesin olarak söyleyebiliriz. Dön artık Samanosuke! Biraz gamepad kıralım!

■ **id Software** daha id Software değilken, Ideas from the Deep iken, Super Mario Bros. 3'ü PC'ye port etmiş ama Nindendo prototip çok kötü olduğu için geri çevirmiş. Sonra stüdyo bu prototip üzerinde biraz daha uğraşıp onu Commander Keen oyununa dönüştürmüş.

■ **Cannon Fodder**'ın yapımcısı Robert Crossfield oyunun açık kaynak kodlu versiyonunu paylaştı: *tinyurl.com/ogz-99-cannon-fodder*

■ Sırada benzer bir haber daha var. Atari 8-bit'e çıkan **Star Riders II** aslında çıkması gereken Star Riders II değilmiş. Geliştiricilerden Aric Wildmunder olayların nasıl cereyan ettiğine dair ilginç bir yazı paylaştı: *tinyurl.com/ogz-99-star-1* Sözünü ettiği "asıl Star Riders II'yi de paylaştı bu arada: *tinyurl.com/ogz-99-star-2*

■ **Ghosts 'n Goblins**'i çok seven birkaç yapımcı oyunun çıkışının 30. yılı şerefine resmi olmayan, Ghosts'n Demons adında bir devam oyunu yaptı. Ücretsiz kendisi, indirip oynayabilirsiniz: *tinyurl.com/ogz-99-ghosts*

■ Resident Evil 2 olması düşünülen bir proje zamanında iptal edilmişti, o gün bu gündür **Resident Evil 1.5** olarak anılıyor. Birkaç geliştirici kalıntıları toplayıp oyun haline getirmeye çalışıyor ve hatta bir demo çıkardılar. PS1 için. Emülatörle oynayabilirsiniz: *tinyurl.com/ogz-99-resi-1-5*

■ **Shadowgate Remake** iOS ve Android'e de çıktı.

Ne andı be!



Heart of Darkness

Korkuların bir yansıması olan gölge düşmanları teker teker avlayıp dağı tırmanmaya başladığım zamandı. Ancak tepeye çıkınca fark etmiştim ki, bir engeli aşmak sadece yenileriyle karşılaşmayı öğretiyor insana.

-Sarp

KARAKTER EVRİMİ: Darth Vader



Jedi Arena **(1983)**

The Empire Strikes Back **(1985)**

Star Wars **(1987)**

The Empire Strikes Back **(1993)**



DÜNDEM

OYUN KONSOLU DERKEN?

Magnavox Odyssey Çıkışını Yapmak Üzere

Doğru düzgün video oyunu denen bir şeyin olmadığı şu 1972 yılında dâhi siz okurlarımızı video oyunları dünyası hakkında bilgilendirmek için çabalayan cefakâr derginiz Oyungezer enteresan bir haberle daha karşınızda.

Bu Ocak ayı içerisinde **Magnavox Odyssey** gibi karizmatik bir isme sahip bir makine satışa çıkacak ve bu makine çok akıl almaz şeyler yapıyor. Yani en basit haliyle açıklamaya çalışmam gerekirse; bu makineyi bir kabloyla televizyonunuza bağlıyorsunuz, ekranda ışıklı şekiller çıkıyor ve siz, elinizde tuttuğunuz, kontrol cihazı adı verilen kutularla bu ışıklı şekilleri hareket ettirip oyun oynuyorsunuz. Kurduğunuz bu sisteme de "oyun konsolu" adı verilmiş. Fikir gerçekten ilginç, umarım çoğu ilginç fikir gibi unutulup gitmez. Şimdi bu kutu şeklindeki makineye küçük bir bilgisayar gözüyle bakabilirsiniz ama bilgisayar gibi ekranda yazı yazmanıza vs. olanak vermiyor. Yalnızca ekrandaki o ışıklı şekilleri hareket ettirebiliyorsunuz.

Bu ışıklı şekilleri oynatma mevzusu enteresan, evet, ama yani ne yapacağız sonuç olarak? İşte Magnavox Odyssey'i tasarlayan **Ralph Baer**'in dehası burada ortaya çıkıyor. Odyssey'nin kutusunun içinden bir sürü oyun çıkıyor. Sistem şöyle işliyor; kutunun içinden çıkan yarı saydam plakaları televizyon ekranınıza yapıştırıyorsunuz, kullanma kılavuzunda yazan şekliyle yanınızdaki bir arkadaşınızla mücadele ediyorsunuz. Mesela bir tenis kortu görselini ekrana yapıştırıyorsunuz ve ikiniz de birer çubuk hareket ettirerek ortadaki top görevi gören daha küçük ışıklı şekli birbirinize doğru vuruyorsunuz ve skor yapmaya çalışıyorsunuz. Elbette ki böylesine küçük bir makineden gelişmiş hesaplar beklememek gerek, doğal olarak oyunda aldığınız skorlar vs. ekrana yansımıyor. Bu yüzden elinizde bir kâğıt-kalem bulundurmayı ihmal etmeyiniz, sonra ben beştim sen üçtün kavgası çıkmasın.

Odyssey'nin sunduğu oyun çeşitliliği de hayli fazla. Basketboldan rulete, kedi-fare kovalamacasından survival-horror'a (o ne be?!) toplam 27 oyun barındırıyor. Hepsi için de zar, oyun parası, rulet çipi gibi ekstra bir şeyler var kutusunun içinde. Hatta gerçek bir pompalı tüfeği andıran bir kontrol cihazı da satılacakmış ayrıca. Şaşırtıcı bir teknolojiyi evlerimize kadar getirecek olan böyle bir aygıtın geleceği de parlak olur da topluma yeni bir aile eğlencesi kazandırılmış olur umarım. Ama o pompalı tüfek olmamış bak. **-Ömer**

[Orijinal Tarih - Ocak 1972]

DAVALAR

Ralph Baer, Odyssey'nin ardından daha çok Odyssey'le alakalı telif davalarıyla anıldı. Hatta bunların en meşhuru Pong'un Odyssey'deki tenis oyunundan çalıntı olmasına dair Atari'ye açtığı davadır. Baer'in ömrü boyunca bu davalardan yaklaşık 100 milyon dolar kazandığı tahmin ediliyor.



TARİHÇE

Video oyunlarının babası olarak anılan Ralph Baer tarafından geliştirilen Odyssey, Baer'in iki kişiyle birlikte 1968'de geliştirdiği ve Brown Box olarak anılan prototipin seri üretime geçmiş hali. Bu ilk versiyonu 100.000 civarında sattı ki zamanı için hayli uçuk bir rakam. Sonraki versiyonlarıyla beraber satışları 350.000'i buldu.



Chess (1994) | Masters of Teras Kasi (1997) | Battlefront (2004) | Soul Calibur IV (2008) | Force Unleashed (2008) | Battlefront (2015)

HANİ HİÇ DE PEK O KADAR ÖZLEDİĞİMİZİ SÖYLEYEMEYECEĞİMİZ YANCILAR

EMRE & ÖMER

İki ay önce yaptığımız minik "Özlediğimiz Yancılar" dosyasını hatırlarsınız. Özledik dedik, yine çıksalar karşımıza da iki muhabbet döndürsek dedik. Ama yani eskilerin hepsi de çok özlenilesi değildi bir taraftan. Aralarında şimdi arasalar meşgule vereceğimiz, Whatsapp'tan yazsalar görüldü tikleri çıkmasın diye mesajlarını açmayacağımız, yolda karşıdan geliyor olsalar çok uzakta çok ilginç bir şey görmüş de dikkatle ona bakıyormuşuz gibi yapıp görmezden geleceğimiz tipler var. Sizi de bir bilgilendirelim dedik, arkadaşlık isteği falan gönderirlerse yok sayarsınız.

TOAD (Super Mario Bros)

Sen çocukluğumuza inen bir tokatsın Toad. Söyle bana, ben onca badireyi atlatmışken senin alay eder gibi her kalenin içinde ne işin var? Neden paso yakalatıyorsun kendini? En çok da şunu merak ediyorum; "Prenses başka bir kalede" derken neden iki elinle de hareket çekiyorsun bana? O yüzden kendini bilerek yakalattığını düşünüyorum valla. Nedir senin derdin? Önce o elini indir, sonra konuş benimle. Diğer oyunlarda da istediğin kadar da yardım et, unutmadık o kirli geçmişini. **-Emre**





ALBAY TRAUTMAN

ALBAY TRAUTMAN (Rambo - NES)

Albay Trautman'ın Rambo serisi boyunca yardımları sizi kandırmasın, zira iş video oyununa gelince bir hayli değişiyor. Kendisi oyunun başında Rambo olan size bu görevin üstesinden gelip gelemeyeceğinizi sorar, siz de "Yok ya ben iyiyim böyle hapiste, oh mis valla" deseniz de "Ama sen evet demeden oyun başlamaz Rambo!" diye beyin ölümü yaşatan bir cevap verir. Dahası siz illallah edip evet diyene de kadar soruyu sormaya devam eder, fakat oyun başlayınca da bir daha kılını bile kıpırdatmaz. İşte o an aslında troll ordularının albayı olduğunu acı biçimde anlarsınız. **- Emre**



QUINA

QUINA (Final Fantasy IX)

Şu bir gerçek ki şu fani hayatta insanları görünüşlerine göre yargılamak pek de doğru bir davranış değil. Ama gözünüzü seveyim şu tipe bakın ya! Beyaz, yuvarlak, aşçı şapkası giyen bir… cisim. Bir de pabuç kadar dil var maşallah, onu da çıkarıp sallandırarak geziyor… Gurme takılıyor ama zevksiz de, gidip kurbağa falan yiyor, fırsatı olsa seni beni de yiyecek. Kafama Bahamut dayasanız yine ekibimde tutmam. **-Ömer**

PRINCE CHARMLES (Dragon Quest VIII)

Kendisine vadedilen ve oldukça "Va-vo-vum" bir fiziğe sahip olan Prenses Medea ile evlenmek için

cesaret sınavını geçmesi gerekmektedir Prens Charmles'ın. Fakat dünyanın en korkak adamı olmasını geçtim, ölesiye şımarık, itici, çirkin ve sevimsizdir ki... Zaten kendisine eskortluk ettiğiniz savaşların daha başında arkasına bile bakmadan kaçar, sınavı siz tamamladığınız zaman da sanki kendi halletmiş gibi kral babasına artislik taslar. Hani olmaz olsun böyle yancı diyeceğim ama inanın yaptıklarına gülmekten söyleyemiyorum. **-Emre**

CARTH ONASI
(STAR WARS: KOTOR)

Uzun zaman önce de olsa; uzak, çok uzak bir galakside de olsa emo her daim emo. Sith'lerden kaçıyoruz, galaksinin sırlarının peşinden koşuyoruz, bir sürü zor karar verip en iyisinin olmasını umuyoruz ama ne yaparsak yapalım yok "sen yanlış yaptın", yok "sana güvenmiyorum", yok "denyonun tekisin ama işte takip edecez seni, yapacak bi şey yok"… Arada bir kederleniyor, başıma geleceği biliyorum ama hadi insanlık bende kalsın diyorum, soruyorum yine "nen var?" diye, aldığım cevap "yok bişii, konuşmak istemiyorum". Adam yerine koyanda kabahat. **-Ömer**

DOG
(DUCK HUNT)

Köpekleri kedilerden daha çok seven ve savunan bir adam olarak Duck Hunt'taki köpeği nasıl savunacağımı bilmiyorum. Ya da savunmalı mıyım gerçekten? Siz başarısız olunca yüzünüze karşı kıs kıs gülen köpeğin neyini savunayım? O iğrenç kahkahaları 20 yıldır kulaklarımda! Hani insanın en sadık dostuydu köpekler? Benim beslediğim, benim elime bakan köpek nasıl olur da bana güler? Neyse ki kıl olduğumuz zaman onu da vurabileceğimiz bir versiyonunu yaptılar da oyunun rahatladık. Nasıl yani, siz rahatlamadınız mı? **- Emre**

OTIS WASHINGTON
(DEAD RISING)

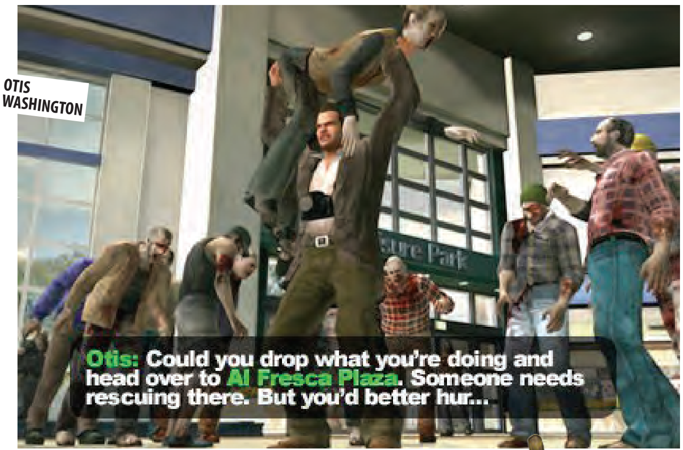
Hepinizin de bildiği üzere bir zombi istilasında en çok ihtiyaç duyduğumuz şey hayatta kalma mücadelesinin ortasında sizi arayıp "Ya kuruyemişçinin orada bir hareketlenme var, gidip bir baksana zahmet" diyen bir adamdır. Daha da çok ihtiyaç duyduğumuz bir şey varsa o da siz bu can pazarının ortasında telefonu kapattınız diye "Niye yüzüme kapattın terbiyesiz?" diye çıkışan bir adamdır. Ama en çok ihtiyaç duyduğumuz şey ise şüphesiz aynı kişinin bütün bunları güvenli odadan dışarı adımını bile atmadan yapmasıdır. Sen olmasan ne yapardık bilmiyorum Otis… **-Emre**

AKO
(ONIMUSHA 3)

Oda Nobunaga yönetimindeki grotesk tasarıma sahip iblisler Feodal Japonya'yı istila etmiş, bununla da kalmayıp günümüz Fransa'sına da bulaşmış. Siz de bol kanlı, taş gibi bir aksiyon eşliğinde tarihin en karizmatik iki karakterini, Takeshi Kaneshiro'nun hayat verdiği Samanosuke'yi ve Jean Reno'nun hayat verdiği Jacques'ı yönetiyorsunuz. Ama ortada bir tane de cin midir peri midir nedir, Ako diye minik bir şey uçuşuyor, bütün atmosferi baltalıyor. Yani faydasını görmedik diyemem ama cırtlak sesiyle "Samanosuke! Here!" deyişini de halen kafamdan silebilmiş değilim. "Siminiske! Hiyir!" Iyyyy… **-Ömer**

ASHLEY GRAHAM
(RESIDENT EVIL 4)

Burnu zombiden kurtulmayan garibim Leon'un başına bela bir yancıdır Ashley. Zaten onu kurtarmak için bunca sıkıntıya katlanmaya çalıştığınız yetmiyormuş gibi işleri iyice zora sokar. Siz türlü türlü zombi yığınının arasında ölüm-kalım savaşı verirken habire kendisini yakalatır, kendini kurtarmak adına gram çaba sarf etmez ve en fenası da sürekli şikâyet eder. Yahu altı üstü koşup kaçmayı becerse ona bile razıydık. Siz de habire cinnet eşliğinde oyuna reset atarsınız. Oyunun sonunda Leon'a çıkma teklif etmesi unutmak istediğimiz yancılardan biri olduğu gerçeğini değiştirmiyor. **-Emre**



OTIS WASHINGTON


CARTH ONASI



DOG


AKO



THE BARD'S TALE



"İSİMLERİMİZİ KİMSE BİLMEYECEK AMA OZANLARIN ŞARKILARI BÂKİ KALACAK"



Tam on yıl olmuş, (bu yazıyı kaleme almaya başlayana kadar birkaç ay geçmiş de hatta), 2005 yılı, yaz mevsimi, sıcak ve nemli İstanbul günleri. Kendimi kaptırarak, ara vermeden saatlerce *Morrowind* ve *Everquest* oynadığım bir dönem. İki oyunda da seçilmiş kişiyim ve evreni onu tehdit eden kötülüklerden kurtarmaya çalışıyor, tuzaktan - pusudan tehlikeye gözüm kapalı atılıyorum karakterimle. Ve Level dergisi, Temmuz sayısını alıp sayfaları gözden geçirirken, bir tiyatro oyunu broşürü tanıtım cümlesini andıran başlığa takılıyorum ve incelemeyi okumaya başlıyorum:

ÜÇ PERDELİK MÜZİKLİ GÜLDÜRÜ

The Sims serisi incelemeleri dışında, yazının altındaki Serpil Ulutürk imzası çok tanıdık değil (*Civ 4* henüz çıkmamış), ama ikinci paragrafta bahsettiği yapımcı **Brian Fargo**, ismen tanıdık geliyor.

İnceleme nostaljisinden oyun anılarıma direkt geçiş yapayım; birkaç ay sonra bir mağazada *The Bard's Tale*'in PC sürümünü, makul bir fiyata görünce alıyor, hemen bilgisayarıma kuruyor ve ilk göreve başlıyorum. İlk görevden önce, Orta Çağ Kelt (İrlandalı, İskoç) köylülerinin tavernada bir ağızdan söyledikleri neşeli, tempolu şarkıyı keyifle, üst üste dinliyorum tabii. Bu "ilk görev"e "Gene kilerde fare kesip az daha güçlü kılıç ödülü alacağız" diye önyargıyla gülümserken, bir anda kiler kapısını kaplayan devasa bir fare, kelimenin mecazi ve sözlük anlamlarıyla, ateş püskürüyor kahramanımız isimsiz - esprili - çapkın ozana. Görevi veren hancı kadının "güvenli bölge"sine doğru "Bu neydi yahu, eheuehehehee"ye dönüşen sesli gülümsemeler eşliğinde topukluyorum. Fıçılarla karşılaşıyorum bir ara, bildiğiniz gibi *Diablo* gibi izometrik - aksiyon - rol yapma türü oyunlarda fıçı, sandık, kavanoz, dvd rafı gibi bilumum kutulara çatur çutur girişip kırmak gelenek haline gelmiştir. Tasarımcı ekipten zekice bir hamle daha görüyorum o arada: Tahta fıçıları kırıp düşecek altın, sağlık

RYO tutkunları; dikkat! Bard's Tale aşırı derecede ironi içermektedir.





iksiri, indirimli alışveriş kuponu gibi faydalı ıvır zıvırları beklerken, kasabanın ruhsatlı fıçı satıcısı sesleniyor: "Hey dostum, tam sana göre bir görevim var, ilgilenir misin?" "Tabii ki" diyor en kahraman ozanımız, "Bir kazancım varsa bu işten, neden olmasın?" "O fıçıları ben yaptım, kırarak bana yardımcı oluyorsun, bak sana ne diyeceğim: Kasabada rastladığın her fıçıyı kır, böylece yeni fıçı almak için bana gelecekler, ikimiz de kazançlı çıkacağız bu işten." "Anlaştık" diyor uyanık ozanımız ve etrafta rastladığım tüm fıçıları yapımcı ekibin espri anlayışına gülümseyerek kırma işlemine devam ediyorum. Buna benzer, ilerledikçe rastladığım ilginç şakalarla dolu dünyada ilerledikçe keyif aldığımı hatırlıyorum oyunun bu şakacı yapısından.

Uzun uzadıya bahsetmek istemediğim şakaları ayrı bir kutuda kendi özerkliğine bırakırsak, -ki bırakmak mantıklı olur diyor dış ses-, sözün kısası, Inxile Entertainment'ın aksiyon ağırlıklı rol yapma türü ile dalga geçme fikri ile yola çıkıp, beklenenin üzerinde düzeyde başarılı olmuş, sevimli bir yapımını andık bu ay. "Andık" dediysek yanlış anlaşılmasın, Ozanın Türküsü halen çalınıp söyleniyor, keyifle dinleniyor; Windows 7 ve sonrası sistemlerde uyumluluk sorunu için biraz uğraşmanız gerek sadece... **-Noyan**

Sesler, şakalar

On yıl aradan sonra bile göze hiç fena görünmeyen grafikleri dışında, seslendirmeden bahsetmemek olmaz doğrusu. Kahraman ozanımıza sık sık dokunduran "dış ses" ve eğitimci - yardımcı görevi gören İskoç etekli orta yaşlı arkadaşın seslendirmeleri gayet başarılı ve etkileyicidir mesela. İğneleyici bir cümle, gülümseten minik bir espri, dış sesin ozanımıza takılmalarını duymadan bir dakikalık bir boşluk, sessizlik bulamazsınız oyun boyunca. Yumuşak tonlaması, sakin konuşması ile sürekli eğlenceli bir şeyler söylemeyi başaran dış ses, **Tony Jay**'e ait. Disney yapımı birçok çizgi filmde, (Notre Dame'ın Kamburu, Beethoven, Tarzan, Ninja Kaplumbağalar, Jumanji, vd.) seslendirme yapmış, deneyimli tiyatro oyuncusu. *Bard's Tale*'in bilgisayar sürümü piyasaya çıktıktan bir yıl sonra, 2006'da hayata gözlerini yummuş, saygıyla analım kendisini. Bazı kadın NPC'leri seslendiren **Julianne Buescher** ise, birçoğunu severek oynadığım, *Dragon Age: Origins*, *Star Wars: The Old Republic*, *Guild Wars 2*, *XCOM: Enemy Unknown* gibi ünlü oyunlarda görev almış bir sanatçı. Anlaşıldığı gibi, seslendirme ve diyaloglar konusunda gerçekten üst düzey bir yapım *The Bard's Tale*.

NEDEN EFSANE OLDU?



KULAĞA HOŞ GELEN MÜZİKLER

Henüz oyunun ilk dakikalarında, meyhanede, birayı icat edip öykünün geçtiği topraklara getiren "yüce insan" Charlie Mops'tan söz eden şarkıyı duyar duymaz içinizi neşeyle dolduran, kulaklarınıza işleyen, harika müziklerden oluşuyor *Bard's Tale*'in repertuarı. Flütün ara sıra ön plana çıktığı, her dinlediğinizde gülümsetmeyi başaran şarkılar, "Seçilmiş kişi olmak kulağa eğlenceli gelse de, senin yerinde olmak her zaman kötü talihtir" gibi zekice dokunduran sözlerle doludur ve "Ozanın Türküsü" şeklinde de çevirebileceğimiz oyunun adına yakışmaktadırlar kesinlikle. Oyunun ana müziğinin melodisi de nefistir bu arada, her ortamda dinleyene huzur ve neşe verir.

KASABALAR

Kasaba isimleri bir yerlerden tanıdık gelebilir kulağınıza, çünkü hepsi Houton, Kirkwall gibi, İskoçya kıyılarında bulunan küçük şehir isimleri. Haritayı keşfederek ulaştığımız bu şirin yerleşim birimlerinin atmosferleri de hatırımda kalanlar arasında. Tek katlı, mütevazı binalar arasında koşuşturan çocukları, tavuk ve inek sesleri arasında geçen zamanımı, bugün düşününce *Fable* kasabalarındaki oyun deneyimimden kalan duygulara benzetiyorum. Mutlaka bir çiftçinin yardımımıza ihtiyacı vardır, güncel olaylar hakkında hancının vereceği bilgiler vardır; tüm bunların ardından "Nasıl komik durumlar ortaya çıkacak" merakıyla devam ederiz seviye atlama çabalarımıza.

BASİT AMA DERİNLEŞEBİLEN OYNANIŞ

Fare ile ilerliyor ve rakam tuşları ile büyülü güçlerimizi, şarkılarımızı kullanıyoruz. Yetenek ağacı ve karakter gelişiminde, hatta diyalog tercihlerinde uzun süreli kararsızlıklar yaşadığımı bilirim, ilk başlarda ilerlemesi çocuk oyuncağı, zaten büyük kısmı espri ve parodiden ibaret izlenimi veren oyunda. Görev takibi, çanta - sepet düzenleme gibi işlemler de fazla zaman almıyor, ki bir aksiyon - rol yapma oyununda en güzel özelliklerden biridir bu kafa rahatlığı. İlk bölümlerde kolay gibi gelen dövüşler de yavaş yavaş karmaşık ve zor hale geliyor. Şaka ve esprilerle sıkılmanıza zaten imkân bırakmayan oyun yapısı, zorluk ve derinlik konularında da dengeyi tutturmuş durumda anlayacağınız.



DALGA GEÇMEYİ BİLEN MİZAH ANLAYIŞI

Ana yazıda da belirttiğim gibi, "Seçilmiş Kişi" olduğumuz, klasikleşmiş "Aksiyon - Rol Yapma" oyunlarında klişe haline gelen, aslında pek de mantıklı olmayan tüm özelliklerle tek tek ve ustaca dalga geçmesini biliyor *The Bard's Tale*. Ana haritada ilk karşılaştığımız kurtlardan kılıç, altın gibi ganimetlerin düşmesi dış ses ile ozan arasındaki esprili bir diyalogla sunuluyor. Daha sonra kurtlardan "kırmızı başlık" düştüğüne şahit oluyoruz, ince düşünülmüş onlarca sevimli "sürpriz yumurta"dan biri sadece. Bir süre sonra "nasıl bir şaka ile karşılaşacağım acaba" diye haritada espri - sürpriz yumurta arayışına çıkmışsınızdır farkında olmadan.

emülasyon



BLUESTACKS

Bugün sizlerle, **iOS** ve **Blackberry** kullanan (tabii çeşitlendirebiliriz; Symbian ve Java diye) kullanıcılar için bilgisayarda **Android** oyunlarını nasıl oynayabileceğinizi işleyeceğiz. Tabii, mevzuyu sadece oyunlarla ilişkilendirmemek lazım... **Android**'e özel birçok programı kullanabileceğiniz gibi, bir süre telefona iletişiminiz olmayacaksa **WhatsApp** gibi iletişim programlarını da bilgisayarınızda rahatlıkla çalıştırabilirsiniz...

Bluestacks'ın yanında, **Windroy** ve **AndyRoid** başta olmak üzere, sayılamayacak kadar çok alternatif bulunsa da, en stabili ve ücretsiz olması hasebiyle **Bluestacks** bir adım önde... O yüzden öncelikle PC kullanıcıları olarak (aynı adreste **MacOS** versiyonu da mevcut) **bluestacks.com** adresine girerek 262 MB boyutundaki kurulum dosyasını indiriyoruz.

Kurulum safhası tamamı ile Türkçe olacağı için hiçbir sorun yaşayacağınızı zannetmiyorum. Program kurulduktan sonra bir **Google** hesabı girmemiz gerekiyor. Eğer kişisel rehberinizi yedeklediğiniz veya **Google Play**'den uygulama indirdiğiniz bir hesabınız varsa onu girmenizi salık veriyorum. Bu sayede hem **WhatsApp** veya **Viber** kişilerinizi rahatlıkla programa gösterebilir, hem de daha evvel satın aldığınız programları emülatörünüze tanıtabilirsiniz. Bundan sonra eğer ki dışardan indirdiğiniz uygulama veya oyunlar var ise, ayarlardan **Geliştirici Seçenekleri** seksmesine girerek, **"Sahte konumlara izin ver"** seçeneğini aktif hale getirip, **.apk** uzantılı uygulamalarınızı da programa sürükleyerek rahatlıkla kurabilirsiniz.

Bundan sonra PC rahatlığında gelsin *Angry Birds*'ler, gitsin *Clash of Clans*'lar... **-Enes K.**





sen bu oyunu bilmezsin

TOM CLANSY'S GHOST RECON

[Wii]

Ömer kusura bakmasın ama bu ay yazar olmanın bana verdiği avantaj ile çok da eski olmayan, topu topu beş yıllık bir oyunu ele alacağım (ya aslında 10 yıldan yakın oyunları şeyapmıyorduk ama neyse ya karşim seni mi kırcaz - Ö). Çünkü sinirliyim, gerçekten sinirliyim (bak hem sinirliymişsin de, elinin tersinde durmayayım şimdi - Ö). Neden oyun medyasının böyle bir oyunu yerden yere vurduğuna, buna derhal inanan oyuncuların da oyunu yüz üstü bırakmasına sinirliyim. İade-i itibar yapmayacaksak bu köşenin ne anlamı var zaten?

Tom Clansy's Ghost Recon üçüncü kişi kamerasından oynanan bir tactical-shooter oyunu arkadaşlar. Tahmin edeceğiniz üzere siper al-ateş-bir sonraki sipere ilerle mekaniği üzerine kurulu. Arada helikopter, drone, tank kullandığımız bölümlerin yanı sıra gizlilik bölümleri de mevcut. Eğer beraber oynayacak bir arkadaşımız yoksa bilgisayarın yönettiği bir takım arkadaşıyla beraber 2 kişilik bir ekip olarak ilerliyoruz. Fakat lütfen sözüme inanın ki takım çalışması istiyor, aksiyon zirvede, Wiimote'tan çıkan silah sesleri ve titreşimler adamı inanılmaz havaya sokuyor ve çatışmalar nefes kesici, hele ki zamanı yavaşlatma özelliğini devreye soktuğunuz zaman ortaya epik savaş portreleri çıkıyor.

Gelin görün ki oyun medyasının oyuna yaptığı eleştiriler inanılacak gibi değil. Hani dertleri, amaçları nedir bilmiyorum ki bu deli saçması incelemelerin altında benim gibi oyunu gayet seven oyuncuların öfke patlamalarını görebilirsiniz zaten. Fakat kına yollamak üzere adreslerini de aldım, boştan yere piyasadan silmeyi başardılar oyunu. Hadi oyuncu size güvenerek oyunu oynamadı, bari eleştirmen olarak siz zahmet edip 5dk oynasaydınız şu oyunu be kardeşim... **-Emre**

TOM CLANCY'S GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

Medyanın körlemesine verdiği kötü notların ardından Wii için çıkacak diğer oyun da iptal edildi. Gene de PC, PSP, PS3 ve Xbox 360 üzerinde oynayabilirsiniz. Ömer katananı biraz ödünç alabilir miyim? (*Bence Japon pazarından sana da alalım bir tane, lazım olacak belli ki.* - Ö)

SUPERMAN 64: DÜNYANIN EN KÖTÜ OYUNUNUN PERDE ARKASI

Superman olmak gerek bazen

Pek çok listede dünyanın en kötü oyunu olarak damgalanan **Superman 64**, ilk kez 1997 yılı E3 fuarında boy gösterirken oldukça iddialıydı. Dönemin popüler animasyon serisindeki bütün kötüleri içerecek, oyuncular Metropolis'i istediği gibi uçarak gezebilecek, süper duyma yetenekleriyle suçları tespit ederek anında müdahale edecek, her objeyi kaldırıp fırlatabilecek, patlatabilecek, hatta binaların içine bile girebilecekti. Ben demiyorum, yapımcı **Eric Caen** aynen bunları vaat ediyordu. Yalnız kendisinin atladığı çok önemli bir husus vardı: Nintendo 64 bunları yapabilmekten çok uzaktı.

Yapımcı Titus Software bu planları N64 üzerinde gerçekleştirmenin imkânsız olduğunu kısa sürede ve çok acı şekilde fark etti. Bırakın bütün şehirde uçmayı, konsolun ufacık mesafeleri bile çizecek gücü olmadığından bütün şehri "Kripton Sisi" ile kaplayıp sadece daracık alanlarda uçmak zorunda bırakmışlardı Superman'i. Üstelik **WarnerBros** ve **DC Comics** sürekli olarak firmayı sıkıştırıyor, işlerine karışıyorlardı. Superman'in gerçek insanlara vurmasını istemedikleri için oyun bir anda sanal bir dünyada geçecek şekilde değiştirildi ve yıkıcı süper güçleri çok büyük oranda kısıtlandı. Lisansçılar hiçbir şeyi onaylamadığı için firma sürekli olarak her şeyi baştan programlamak zorunda kalıyor, bu yüzden prodüksiyon süresi uzadıkça uzuyor ve istedikleri hiçbir şeyi de oyuna yansıtamıyorlardı.

Nintendo 64'e çıkan Superman'e "Dünyanın En Kötü Oyunu" deyip geçmek kolay. Peki, durumu bu hale getiren neydi, bunu hiç düşündünüz mü?



Bu şartlar ve ağır baskı altında oldukça sıkıntılı bir 2 yıl geçti ve lisans sahipleri bu sefer de firmayı "Çıkarın artık şu oyunu" diye sıkıştırmaya başladılar. Hâlbuki oyun daha beta aşamasındaydı, hata ve glitch'lerle doluydu, her açıdan eksikti ve ekip isteklerinin henüz sadece %10'unu yansıtabilmişlerdi oyuna. Düşünün, firmanın gözü öylesine korkutulmuş ki Eric Caen yakın zamanda verdiği bir röportajda lisansçıların neleri kısıtladığını söylemekten hâlâ korkuyordu.

Lakin gene lisansçıların dediği oldu ve oyun zorla piyasaya sürüldü. İşin garibi oyun ilk duyurulduğundaki vaatler de oldukça yüksek olduğu için satışlar da harika başladı. Ta ki oyuncular oyunu eve götürüp 10dk kadar oynayana kadar. Gerisini de hepiniz biliyorsunuz zaten.

Dünyanın en kötü oyununun ne şartlar altında hazırlandığını Eric'in şu sözleri gayet güzel özetliyor: "Oyunun yere çakıldığını gördüğümüz halde artık üzerimizde baskı ve politika olmadan başka bir oyun için çalışacağımızı bilmek oldukça rahatlatıcıydı."... **-Emre**

oradaydım

HER ŞEYE SAHiP OLMAK

[Samurai Warriors 3 Final Sahnesi]



Büyük bir taktisyen olan Nobunaga Oda'nın amacı kendi bayrağı altında bütün Japonya'yı tekrar bir araya getirmekti. Bunun için pek çok savaşa girdi, pek çok dost edindi, kimisini kazandı, kimisini ise acı şekilde kaybetti. Fakat şüphesiz canını en çok yakan; bir zamanlar omuz omuza savaştığı Mitsude Akechi'nin artık kendisine düşman olmasıydı.

İkili dehşet verici bir savaşın ardından yanan bir tapınağın ortasında karşı karşıya geldiler. Çarpışan katana seslerinin karanlığı yardığı bir mücadelenin ardından da kazanan taraf Nobunaga oldu. Ne var ki Akechi'yi yenmesine rağmen asıl savaşı ve hayalini kaybediyordu Nobunaga. Fakat bunu bilmesine rağmen gene de gülüyordu.

"Neden gülüyorsun?" diye haykırdı Akechi diz çöktüğü yerden: "Her şeyi kazanabilecekken hepsini kaybediyorsun!"

"Hiç kimse istediği her şeye sahip olamaz" dedi Nobunaga mağrur bir duruşla ve ekledi: "Bütün ülke benim irademe boyun eğseydi uğruna savaşmaya değer olmazdı".

Akechi'nin şaşkın bakışları altında devam etti Nobunaga: "Bu ülke pek çok büyük savaşçının hırsları ve hayalleriyle şekillendi. Zaten onu güzel yapan da bu. Sadece artık bana ait olmayacak, o kadar."

Bu sözlerin ardından Nobunga, diz çökmüş Akechi'yi affedip sessizce karanlıkta kayboldu... **-Emre**

Oyungezer
SAYI: 99 - 2016/01

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri, Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Sarp Kürkcü, sarp@oyungezer.com.tr

Editörler
Enis Kirazoğlu, enis@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Burak Eken, burak@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Emre Karaoğlu, emrek@oyungezer.com.tr
Enes K., enes@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Erim Bilgin, erim@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr
Hazal Çamur, hazal@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onur@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr
Umut Yanık, umut@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Deniz Kırca, Furkan Kirazoğlu

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@setimedia.com
Özer Özdoğan, ozer@setimedia.com

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İllüstrasyonlar
Emre Aktuna, emre@oyungezer.com.tr
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 28 Aralık 2015
Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.




100.
SAYI



ŞİMDİ AL! İLK SEN OYNA!
BEKLENEN OYUN ÇIKIŞ TARİHİ: 2016 YAZI*
GENİŞLEME PAKETİ
WORLD OF WARCRAFT
LEGION
BİR KARAKTERİ ANINDA
100 LEVELE ULAŞTIRIN
12
www.pegi.info
PROVISIONAL
*Game is due to release on or before 21/09/16.
† Only one level 100 character boost is available for a World of Warcraft® license with the purchase of Legion™. Boost is available immediately upon code redemption.
© 2015 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Legion is a trademark, and World of Warcraft, Battle.net and Blizzard Entertainment are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the properties of their respective owners.
aralgame